2 DVD PEŁNE WERSJE

DEAD ISLAND RIPTIDE PL

LITIL DIVIL

OUTLAST + OUTLAST WHISTLEBLOWER PL

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT
NR 10/2016 (260) OD 23.08.2016 DO 19.09.2016

CD-ACTION

W PRODUKCJI

MASS EFFECT ANDROMEDA

RECENZJE

DEUS EX ROZŁAM LUDZKOŚCI

NO MAN'S SKY

JUŻ GRALIŚMY

CIVILIZATION VI

THE ELDER SCROLLS LEGENDS

SNIPER GHOST WARRIOR 3

PUBLICYSTYKA

POKÉMON GO

LEKCJE Z CS-A

INFORMATYKA W SZKOŁACH

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916
10
9 771426 291600

EDYCJA GRY ROKU

WIEDŹMIN® 3 DZIKI GON

ZAWIERA

DODATEK DO GRY
SERCA Z KAMIENIA

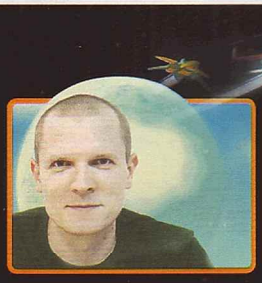
DODATEK DO GRY
KREW I WINO

+16 DLC

30 SIERPNIA 2016

PC PS4 XBOX ONE

© 2016 CD PROJEKT S.A.



I PO GAMESCOMIE

Czasem cykl wydawniczy płata wstrętne figle. Albo robią to organizatorzy Gamescomu, którzy ustalili termin swojej imprezy na czas między deadline'em a wydaniem pisma. Jeśli więc nie możesz się doczekać nowości z Kolonii, odwiedź www.cdaction.pl – tam znajdziesz wszystkie aktualności. A na bardziej pogłębioną (i mam nadzieję, że przez to ciekawszą) relację przyjdzie poczekać jeszcze cztery tygodnie. Sorry, taki mamy cykl. ;)

Bez obaw jednak: i tak jest co czytać w numerze, który trzymasz w rękach. Szczególnie zachęcam do recenzji dwóch dużych tytułów: dotarł do nas i nowy Deus Ex (Krigore grał dniami i nocami, żeby ukończyć grę na czas – rzecz jest ogromna!), i długo oczekiwany No Man's Sky (sukces czy porażka? enki rozstrzyga). Polecam też publicystykę – jeden z artykułów (o lekcjach informatyki w szkole) powstał zresztą dzięki Wam.

Miłej zabawy, dobrej lektury!
Maciek Kuc

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info ... 006

W PRODUKCJI

Mass Effect: Andromeda ... 014
Sea of Thieves ... 016
Morphies Law ... 017
Event[0] ... 018
Dragon Ball Xenoverse 2 ... 019

JUŻ GRALIŚMY

Sid Meier's Civilization VI ... 020
Book of Demons ... 022
RimWorld ... 024
The Elder Scrolls: Legends ... 025
Kings and Heroes ... 026
Ghost of a Tale ... 027
Sniper: Ghost Warrior 3 ... 028
We Happy Few ... 032
The Great Whale Road ... 033

RECENZJE

Deus Ex: Rozłam ludzkości ... 034
Fallout 1.5: Resurrection ... 040
Copter and Sky ... 041
Muv-Luv ... 041
No Man's Sky ... 042
Zero Escape: Zero Time Dilemma ... 046
VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action ... 048
Song of the Deep ... 050
Videoball ... 052
Phantaruk ... 053
Fallout Shelter ... 053
Arma III Apex ... 054
Selma and the Wisp ... 055
Tokyo Mirage Sessions #FE ... 055
Necropolis ... 056
Starbound ... 058
I Am Setsuna ... 060
Ghostbusters ... 062
Knot ... 063
Riptide GP: Renegade ... 063
Headlander ... 064
Batman: The Telltale Games Series ... 065
Overcooked ... 065
Earth Defense Force 4.1: The Shadow of New Despair ... 066
Abzû ... 068

Mobilne

BoxBoxBoy! ... 070
Monster Hunter Generations ... 070
Iron Maiden: Legacy of the Beast ... 071
Smash Squad ... 071
Tap My Katamari ... 071

PUBLICYSTYKA

Lekcje z CS-a ... 072
Gry dziwne: Kosmiczny mecz 2 ... 075
Nowa rewolucja ... 076
Ja nie zmieszczę? Czyli co nieco o backportach ... 078
Długie paski życia ... 080
Gra aktorska ... 082
Niewidoczni ... 084
Epitafium: Whore of the Orient ... 087
Pierwszy e-czytnik ... 088
Tak/nie: Monopol Microsoftu na sprzedaż gier ... 089
Felieton: Na pohybel pikselom! ... 090
Felieton: Crazy shit ... 091
Pokémon GO: Pospolite ruszenie ... 092
Pokémon GO: Mikropłatności ... 094
Pokémon GO: Porady i ciekawostki ... 095
Konsole przenośne – Epidemia dotyku (2011-?) ... 096
Wiedźmin za 2 złote ... 099
Linux – to już 25 lat ... 100
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 106

MEGAPORADNIK

Streamowanie dla każdego ... 110

TESTY

Zotac GeForce GTX 1060 AMP! ... 116
Asus GeForce GTX 1060 Strix OC ... 116
PowerColor Radeon RX 470 4 GB Red Devil ... 117
Sapphire Radeon RX 480 4 GB Nitro ... 117
Asus Radeon RX 460 4 GB Strix ... 118
Klawiatura Zalman ZM-K650WP ... 118
Mysz Zowie EC1-A ... 119
Mysz Mionix Castor ... 119
Klawiatura Lenovo Y Gaming Mechanical Keyboard ... 119
Xbox One S ... 120
Telewizor LG OLED 65C6V ... 121
Monitor AOC Agon AG271QX ... 121
Monitor iiyama GE2288HS ... 121

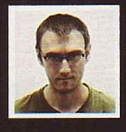
INNE

Na Luzie ... 102
Action Redaction ... 122
Zawartość DVD ... 126
Prenumerata ... 129

POLECAMY

9kier: Pamiętam informatykę w szkole – notowałam w zeszycie, do czego służy płyta główna, do czego procesor, do czego karta graficzna i... nigdy na lekcji nie było mi dane ich zobaczyć. W gimnazjum uczyliśmy się podstaw i graliśmy w Quake'a. Przez ostatnie tygodnie enki próbował dowiedzieć się od czytelników CDA, jak wygląda informatyka we współczesnych szkołach – wnioski i wasze komentarze znajdziecie w dziale publicystyki.

Smuggler: Nie będę oryginalny i polecę recenzję gry „okładkowej" – najnowszą odsłonę Deus Eksa – ale naprawdę bardzo się stęskniłem się za jakimś Porządnym Erpegiem, a już szczególnie z wątkami SF. No i się doczekałem. Choć uczucia mam jednak troszeczkę mieszane.



enki: Jeżeli interesują was gamingowe trendy, zajrzyjcie do megaporadnika, w którym tym razem wzięliśmy się za livestreaming. 9kier, która sama regularnie transmituje na żywo swoje zmagania z grami, przygląda się najpopularniejszym serwisom i programom do transmisji rozgrywki, a także podpowiada, jak zacząć swą podróż na szczyty oglądalności Twitcha.

INDEKS GIER

Abzû ... 068
Arma III Apex ... 054
Batman: The Telltale Games Series ... 065
Book of Demons ... 022
BoxBoxBoy! ... 070
Copter and Sky ... 041
Deus Ex: Rozłam ludzkości ... 034
Dragon Ball Xenoverse 2 ... 019
Earth Defense Force 4.1: The Shadow of New Despair ... 066
Elder Scrolls: Legends, The ... 025
Event[0] ... 018
Fallout 1.5: Resurrection ... 040
Fallout Shelter ... 053
Ghost of a Tale ... 027
Ghostbusters ... 062
Great Whale Road, The ... 033
Headlander ... 064
I Am Setsuna ... 060
Iron Maiden: Legacy of the Beast ... 071
Kings and Heroes ... 026
Knot ... 063
Kosmiczny Mecz 2 ... 075
Life is Strange ... 091
Mass Effect: Andromeda ... 014
Monster Hunter Generations ... 070
Morphies Law ... 017
Muv-Luv ... 041
Necropolis ... 056
No Man's Sky ... 042
Overcooked ... 065
Phantaruk ... 053
RimWorld ... 024
Riptide GP: Renegade ... 063
Sea of Thieves ... 016
Selma and the Wisp ... 055
Sid Meier's Civilization VI ... 020
Smash Squad ... 071
Sniper: Ghost Warrior 3 ... 028
Song of the Deep ... 050
Starbound ... 058
Tap My Katamari ... 071
Tokyo Mirage Sessions #FE ... 055
VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action ... 048
Videoball ... 052
We Happy Few ... 032
Whore of the Orient ... 087
Zero Escape: Zero Time Dilemma ... 046

GAMESCOM 2016

18-21 SIERPNIA

800

wystawców (z górką) zapowiedziało się na Gamescom 2016.

Odpala machinę czasu: **9kier**

Kiedy to czytacie, jest świeżo po tegorocznym Gamescomie, który dla branży gier jest drugimi najważniejszymi targami w roku i który w tym roku wypadł niestety już po wysyłce tego numeru CDA do druku. Wysłaliśmy do Kolonii MQca, Crossa, Papkina i Allora, żeby ograli najciekawsze tytuły i zobaczyli, czy twórcy zaprezentują coś, czego nie było na E3.

W redakcji co jakiś czas wybucha spór dotyczący tego, czy rzeczywiście targi w Los Angeles wciąż są bardziej prestiżowe niż Gamescom. Ta metka trzyma się E3 chyba głównie dlatego, że to impreza znacznie starsza (pierwsza odsłona odbyła się w 1995) i w przeciwieństwie do Gamescomu zamknięta dla niezwiązanej z branżą publiczności. I choć ich cele są różne – wiadomo, że do Kolonii jedzie się po to, by przedpremierowo pograć w nadchodzące wysokobudżetowe tytuły i wrócić do domu z wielkim pluszowym sześcianem z Portala – na obu pojawiają się zapowiedzi nowych gier.

Zajrzałam do notatek kolegów z redakcji: Warner Bros., Blizzard, Square Enix, Crytek, Devolver Digital, Bandai Namco, Wargaming, Nintendo... to tylko niektóre z największych firm, które powinny były pojawić się na niemieckich targach. A jest przecież jeszcze polskie poletko, z CD Projekt Red, Techlandem i 11bit studios na czele. Rozpiska była więc wypełniona po brzegi, a połowę z tego zamierzali zobaczyć już 17 sierpnia, jeszcze przed oficjalnym otwarciem imprezy dla szerszej publiczności, zanim do Kolonii ściągnęły tłumy. A tłumy są zawsze. Na pierwszą edycję imprezy zjechało 245 tysięcy ludzi – prawie pięciokrotnie więcej niż na zeszłoroczne E3! – a potem frekwencja stopniowo rosła, nie licząc małego uskoku dwa lata temu. W tym roku bilety zostały standardowo wyprzedane z wyprzedzeniem. Na dokładne dane dotyczące frekwencji przyjdzie jeszcze trochę poczekać, ale dam sobie włosy uciąć, że na Gamescom przyjechało ok. 350 tysięcy osób.

Nic dziwnego, bo jak co roku sporo miało się dziać. Oprócz masy stoisk z miejscami do grania, setek wystawców gier i sprzętu oraz mnóstwa sklepów zapowiedziano europejską odsłonę GDC – konferencję towarzyszącą Gamescomowi, zaplanowaną na 15-16 sierpnia – a także coroczne przyznanie statuetek grom w różnych kategoriach oraz konkurs cosplayowy. Fani przebieranek mieli w tym roku mniejsze pole do popisu niż dotychczas. „W związku z okropnymi incydentami, jakie miały miejsce w ciągu ostatnich tygodni" (zamach w Nicei, ale też kilka zajść na terenie Niemiec) zaostrzono środki bezpieczeństwa i punkty regulaminu dotyczące replik broni. Tych nie można było wnosić do gamescomowych hal (w przypadku próby miały zostać skonfiskowane), a łagodniej potraktowano tylko developerów, jeśli takie rekwizyty rzeczywiście były im potrzebne do przeprowadzenia prezentacji. W związku z tym organizatorzy zapowiedzieli dokładniejsze, a więc dłuższe kontrole osobiste, prosząc, by nie przynosić niezbędnych plecaków czy toreb. Gdy to czytacie, nasi koledzy z redakcji są już – miejmy nadzieję – z powrotem w Polsce. Ich wrażenia z Gamescomu będziecie mogli przeczytać w następnym numerze. |CDA|

> „Coraz więcej dziedzin życia nie może istnieć bez aplikacji growych: pomagają strażakom przygotowywać się na sytuacje kryzysowe, a firmom szkolić pracowników"
>
> ~ Franz-Josef Lersch-Mense
>
> minister ds. mediów Nadrenii Północnej-Westfalii o znaczeniu branży gier i Gamescomu.

ILE OSÓB PRZYSZŁO NA POPRZEDNIE EDYCJE?

Polska Farma 2017

PC Ruszyły zamówienia przedpremierowe na Polską Farmę 2017 (najnowszą część serii Farm Expert), czyli rodzimy symulator rolnika. Tworzony przez PlayWay, zostanie wydany przez Cenegę 2 września. W grze pojawią się multiplayer i wsparcie dla modów, a także 170 różnych maszyn.

www.cenega.pl

Nowy Torment na konsolach

PC PS4 XBO Torment: Tides of Numenera trafi nie tylko na blaszaki. Częściowo spolszczony zwiastun, pokazany przez Techland, możecie obejrzeć pod adresem poniżej. Obiecujemy przetestować konsolową wersję na Gamescomie i podzielić się wrażeniami w następnym numerze.

skroc.pl/torment

The International 2016

BIZ 3-13 sierpnia odbył się tegoroczny The International – największy na świecie turniej Doty 2 i turniej e-sportowy w ogóle. Przy okazji pobito zeszłoroczny rekord: pula nagród w 2016 wyniosła ponad 20 milionów dolarów (w chwili wysyłki numeru do druku wciąż rosła).

www.dota2.com

European League of Legends Summer Finals

BIZ 27-28 sierpnia w krakowskiej TAURON Arenie odbędą się European League of Legends Summer Finals, czyli finały letniej połówki sezonu, których zwycięzcy pojadą na mistrzostwa świata. Bilety na jeden dzień od 50 zł – to okazja do zobaczenia i posłuchania na żywo Sjokz w Polsce!

eu.lolesports.com

Galeria

Prey

PC PS4 XBO Na QuakeConie pokazano w akcji nadchodzącego Preya – ni to reboota, ni to kolejną część strzelanki, która zresztą obchodziła w lipcu 10-lecie. Pojawiły się też świeże screeny i, chyba to sami przyznacie, jest na czym zawiesić oko. Premiera produkcji Arkane Studios w następnym roku.

prey.bethesda.net

Celeste

PC Ta pikselowa, wymagająca dużej precyzji platformówka ma zadebiutować w przyszłym roku. Pracuje nad nią dwójka developerów: ojciec Towerfalla oraz twórca zajmujący się jeszcze innym projektem, Skytorn. W grze można skakać, odbijać się od ścian i dashować – i w zasadzie nic więcej, ale to wystarczy, by trzeba było główkować. Nie powiedziano wprost, że gra ukaże się na pecetach, ale na oficjalnej stronie pojawiło się stworzone w cztery dni demo, które pokazuje mechanikę i które możesz ograć w przeglądarce. Co z resztą platform, nie wiadomo.

mattmakesgames.itch.io/celeste

Karcianka Superhot

BIZ Superhot Team pracuje nie tylko nad VR-ową wersją swojej taktycznej strzelanki. Planuje przenieść pomysł także do świata karcianek, a zarówno opis, jak i „pudełkowa" grafika sugerują, że nie chodzi o stoły cyfrowe, lecz jak najbardziej prawdziwe. „Czas płynie tylko wtedy, kiedy się ruszasz" trochę nas przeraża, bo może oznaczać, że będzie to karcianka imprezowa, która będzie wymagała od gracza ruchu (a przecież nie po to się gra w karcianki, żeby uprawiać sport!), ale na stronie pojawił się też zwięzły opis strzelaniny, więc nie wszystko stracone. Kampania kickstarterowa zimą.

superhotthecardgame.com

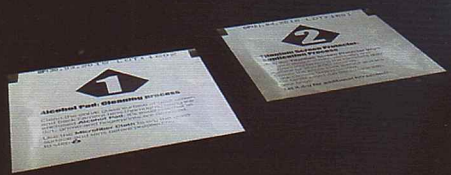
REKLAMA

REKLAMA

Numer 1 na świecie
w ochronie szklanych ekranów

WOW FIX IT®
chroń swoje urządzenie

- usuwa z wyświetlacza do 96% bakterii
- chroni ekran przed zarysowaniami
- zmniejsza promieniowanie
- jakość potwierdzona certyfikatem TÜV SÜD



GENERALNY DYSTRYBUTOR:
G4GARAGE, PÓŁŁANKI 62A,
30-740 KRAKÓW

www.wowfixit.com.pl

Chcesz zostać naszym dystrybutorem?
info@wowfixit.com.pl

Film

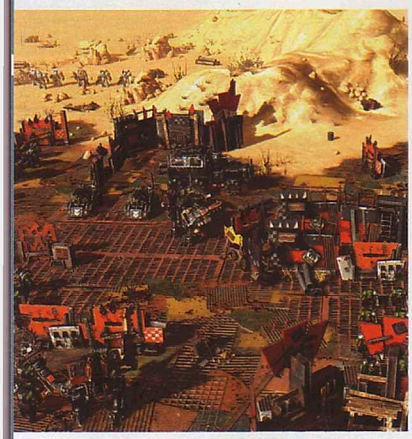
Kingsglaive: Final Fantasy XV
Gwiazdy „Gry o tron" spotykają się w filmie CGI na podstawie FFXV. Sean Bean zagra króla, z którego perspektywy będzie obserwowana fabuła, a Lena Headey wcieli się w narzeczoną jego syna, czyli bohatera gry. Jest też data premiery – 30 sierpnia cyfrowo, 4 października w pudle.
www.kingsglaivefinalfantasyxv-movie.com

The Division
W egranizacji The Division pojawią się Jessica Chastain („Interstellar", „Wróg numer jeden") i Jake Gyllenhaal („Donnie Darko", „Książę Persji: Piaski czasu", „Kod nieśmiertelności"). Na razie nie wiadomo, czy wcielą się w członków Dywizji, czy zakochają się w sobie w innych okolicznościach.
tomclancy-thedivision.ubi.com

Life Is Strange
Dmitri Johnson i Dan Jevons pracują nie tylko nad filmem z Sonikiem – zaproszono ich do produkcji serialu Life Is Strange. Wraz z dj2 zajmie się nim Legendary Digital Studios. Nie zdradzono jeszcze, jakie aktorki wcielą się w główne bohaterki ani kiedy można się serialu spodziewać.
www.lifeisstrange.com

Uncharted
Ten film coś nie ma szczęścia. Miał już przynajmniej trzech reżyserów i miejmy nadzieję, że przynajmniej nowy scenarzysta zagrzeje miejsce w studiu. Tym został Joe Carnahan znany m.in. z „Przetrwania" oraz „Drużyny A" (filmu, nie serialu). Spodziewamy się przesunięcia premiery na 2018.
www.unchartedthegame.com

Galeria



Marines: WH 40K Sanctus Reach

PC Szkockie studio Straylight Entertainment (nie mylić z zapomnianym Straylight Studios) zapowiedziało swój debiutancki projekt – Marines: Warhammer 40,000 Sanctus Reach – który zostanie wydany przez Slitherine już w listopadzie. Tytuł będzie trójwymiarową grą taktyczną i przeprowadzi graczy przez dwie długie kampanie (łącznie ponad 45 misji), w których oddziały Space Wolves będą się ścierać z orkami. Twórcy obiecują zróżnicowane jednostki (po 30 na frakcję) i bronie, rozwijanie postaci, przenoszenie żołnierzy pomiędzy misjami oraz konieczność wykorzystywania zdolności i otoczenia. W grze pojawi się również generator map, a także klasyczne potyczki, w których do boju będziesz mógł poprowadzić zielonoskórych.
facebook.com/StraylightEntertainment

The Signal From Tölva

PC Na początku 2017 ma się ukazać nowa gra SF twórców Sir, You Are Being Hunted. W singlowym The Signal From Tölva będziesz eksplorować piękny świat inspirowany twórczością Iana McQue, prowadzić pierwszoosobowe starcia i hakować inne roboty. Kierujesz bowiem znajdującym się na innej planecie dronem, próbującym dotrzeć do źródła tajemniczego sygnału – jeśli umrzesz, będziesz mógł przeprogramować inną maszynę.
www.thesignalfrom.com

Polski hazard w CS:GO

BIZ Ostatnio pisaliśmy o skandalu wywołanym przez dwójkę znanych jutuberów, którzy promowali serwis hazardowy bez informowania, że są jego właścicielami. W Polsce cień podejrzeń o podobny proceder padł na jutuberów z grupy PompaTeam (m.in. IsAmUxPompa i TheNitroZyniak, obaj po ponad milion subskrybentów), którzy regularnie publikowali filmy z hazardu na csbetgo.com. Niejaki Mervo odkrył, że serwer pocztowy tej strony nazywał się thenitrozyyq.nazwa.pl, tak samo jak serwer pompateam.pl, pustej obecnie thenitrozyniak.pl i kilku innych, powiązanych z PompaTeam. Dwaj jutuberzy tłumaczą się tym, że Nitro posiadał tę domenę, bo w przeszłości chciał założyć serwis hazardowy, ale ostatecznie z pomysłu zrezygnował i domenę użyczył znajomemu informatykowi, a ten założył serwis. Twierdzą, że nie ustawiali zakładów ani nie szli na żadne układy związane z manipulacją wynikami. Jednocześnie przyznali się do tego, że zarabiali na promowaniu strony – nawet kilka tysięcy złotych w skórkach (z czego część szła na kolejne zakłady) za każdy filmik.
www.youtube.com/mervo

Znowu Sonic

BIZ W produkcji są dwa projekty z Sonikiem. Jeden – całkiem nowy Project Sonic – powstaje na PC, PS4, XBO i NX i należy się go spodziewać w okolicach przyszłorocznego Bożego Narodzenia. Niewykluczone, że będzie w nim co-op, przynajmniej tak sugeruje hasło ze zwiastuna: „Kiedy jest naprawdę źle, nawet bohaterowie potrzebują pomocnej dłoni". Drugi tytuł to retroremake Sonic Mania, który albo będzie łączył trzy pierwsze części i Sonic CD, albo sprzeda je w pakiecie (tak czy siak, będzie bardziej świeżo – pojawią się choćby nowe lokacje). Premiera Sonic Manii wiosną na PC, PS4 i XBO. Przy okazji: w listopadzie Sonic pojawi się w Lego Dimensions.
www.sega.com

BIG DADDY NIE WEJDZIE

Resident Evil: The Final Chapter
Milla Jovovich powraca. Sony Pictures zaprezentowało zwiastun szóstego, ostatniego filmu z serii Resident Evil. Produkcja w reżyserii Paula W.S. Andersona – bezpośredni sequel Retribution – ukaże się przed Bożym Narodzeniem w Japonii i pod koniec stycznia w USA.
www.sonypictures.com

Skyrim Petera Jacksona?
„Gdyby Peter Jackson *(reżyser „Władcy pierścieni" – dop. red.)* wparował do biura Todda Howarda i powiedział, że chce robić The Elder Scrolls, potraktowalibyśmy to poważnie" – powiedział Pete Hines z marketingu Bethesdy. W przeciwnym razie studio nie jest zainteresowane.
bethesda.net

Lost Soul Aside

BIZ Trudno powstrzymać się od „achów", patrząc na zwiastun Lost Soul Aside, a jeszcze trudniej uwierzyć, że to dzieło jednego człowieka. Koreańczyk Bing Yang pracuje nad erpegiem silnie inspirowanym Final Fantasy XV, z szybką walką stojącą gdzieś pomiędzy Devil May Cry'em a Bayonettą, a także grafiką, jakiej nie powstydziłoby się duże studio. Będziesz w nim zwiedzać otwarty, fantastyczny świat, prowadząc bohatera opętanego przez jedną z bestii, które przyrzekł zwalczać – na razie nie wiadomo tylko, kiedy ani na jakich platformach. Po publikacji rzeczonego zwiastuna do twórcy odezwali się wielcy (w tym Sony i Epic), oferując mu możliwość wydania gry, ale do tej pory nie związał się z żadną firmą.
www.facebook.com/lostsoulaside

Galeria

10 357

gier i programów z Amigi trafiło już do stale powiększającego się, cyfrowego zbioru Internet Archive – miejsca, które ma ocalić szeroko pojętą kulturę od zapomnienia. Dzięki temu możesz ograć starocie pokroju Lemmings czy Robocopa, a wszystko to całkowicie legalnie – da się je odpalić w przeglądarce lub pobrać plik i otworzyć w emulatorze.
www.archive.org

Quake Champions

PC Oprócz Preya na QuakeConie zaprezentowano fragmenty rozgrywki i screeny z arenówki id Software. Będzie szybko i krwawo, z mnóstwem skakania i wielką gałką oczną spoglądającą z jednej z map. Przy okazji – ponoć w studiu trwają dyskusje, czy Quake Champions powinno zadebiutować w modelu free-to-play. Na razie jednak nie ujawniono nawet przybliżonej daty premiery.
quake.bethesda.net/pl

REKLAMA

DEADPOOL
JUŻ NA BLU-RAY™ i DVD
DEADPOOL
DEADPOOL
Książka z filmem na DVD
BYWAŁEM NAPALONY. A TO MOJA NAPALONA DZIEWCZYNA... TUŻ PRZED TYM, JAK... NO SAMI WIECIE CO.
JESTEM WYBITNYM ARTYSTĄ...
TO MÓJ KUMPEL, KOMIKSOWE WSPARCIE.
HEJ TAM! DAJCIE MI POWIEDZIEĆ COŚ O SOBIE...
TO FRANCIS... NAPRAWDĘ CHCIAŁBYM GO ZABIĆ
... I OSZAŁAMIAJĄCO PRZYSTOJNY JA!
UWAGA! KONKURS!
© 2016 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX and associated logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities.
MARVEL
WP metrocafe.pl Militaria.pl BRAVO DEMOTYWATORY.PL FILMWEB RMF MAXXX

Czwarty rozdział Kentucky Route Zero

PC Na przedostatni rozdział klimatycznej, obsypanej nagrodami przygodówki Kentucky Route Zero gracze czekali ponad dwa lata – od maja 2014. W końcu się pojawił. Grę kupuje się, jak ostatnie tytuły Telltale, w całości, w którą wliczone są wszystkie obecne i jedna nadchodząca część.

www.kentuckyroutezero.com

Life Is Strange za darmo

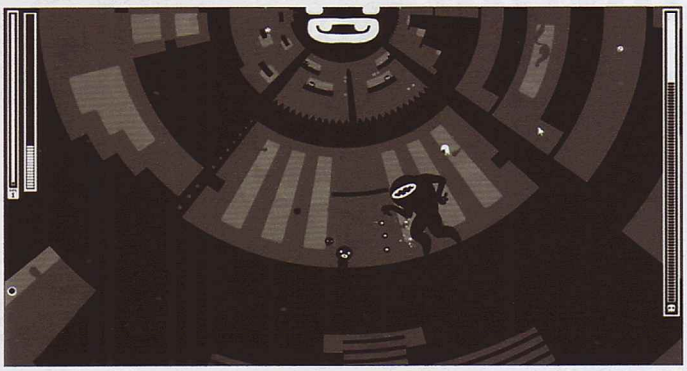
PC PS4 PS3 XBO X360 Jeśli nie miałeś jeszcze okazji ograć Life is Strange – interaktywnego filmu twórców Remember Me – nie zwlekaj. Pierwszy rozdział jest dostępny za darmo na wszystkich platformach, więc możesz przekonać się, czym zachwyca się branża, bez wydawania ani złotówki.

www.lifeisstrange.com

THQ Nordic

BIZ Do 2013 roku – gdy Nordic Games kupiło prawa to Darksiders i innych tytułów upadającego THQ, – było małą firmą. Teraz postanowiło zmienić nazwę na THQ Nordic, podkreślając, że zakupione marki będą kluczowe dla przyszłości firmy. Oprócz Darksiders były to m.in. Red Faction i Titan Quest.

www.nordicgames.at



Nowa gra McMillena

PC Współtwórca The Binding of Isaac i późniejszego Rebirth, Edmund McMillen, pracuje wprawdzie nad The Legend of Bum-Bo, ale nie przeszkodziło mu to w zapowiedzeniu nowej, niezwiązanej z Izaakiem, niezatytułowanej jeszcze produkcji. Udostępniony fragment rozgrywki pokazuje grę akcji, której bohater – ten sam, którego fani developera znają z przeglądarkowego Time Fcuk – strzela do bossa. Albo po prostu wielkiej kreatury. Mapa wciąż się obraca, a całość wygląda jak metroidvania, której poziomy stanowią wycinek koła.

www.bindingofisaac.com

Duchowy następca Burnouta

BIZ Od dawna wiedzieliśmy, że Alex Ward i Fiona Sperry – niegdysiejsi założyciele Criterionu, teraz działający pod szyldem Three Fields Entertainment – będą pracować nad ścigałką w klimatach Burnouta, gdy tylko skończą Dangerous Golf. Pod koniec lipca Ward zdradził na Twitterze, że produkcja gry ruszyła. Jako że EA ma dalej prawa do marki, nie należy się spodziewać „Burnouta" w tytule, ale to fanom serii nie przeszkadza i choć nie ma ani platform, ani daty premiery, zacierają ręce.

www.threefieldsentertainment.com

Koniec Disney Infinity

BIZ W maju dowiedzieliśmy się, że nie będzie kolejnych odsłon Disney Infinity – wariacji na temat Skylanders – a wewnętrzne disneyowskie studio zostanie zamknięte. Jak się teraz okazało, dotychczasowe odsłony nie tylko nie będą wspierane, ale od 1 października pecetowcy (poza tymi, którzy mają grę na Steamie) i właściciele platform mobilnych nie będą w stanie w DI grać. Konsolowcy i gracze używający Steama mają lepiej – to, co było offline, nie zostanie usunięte. Na części platform już teraz nie da się korzystać z mikropłatności, na inne przyjdzie pora w październiku i w 2017. Dzieci płaczą, rodzice, którzy wpakowali w zabawki kilka wypłat, słusznie zgrzytają zębami.

infinity.disney.com

Gwint w Chinach

PC PS4 XBO CDP Red rozpoczęło współpracę z GAEA – chińską firmą zajmującą się produkcją i wydawaniem gier, głównie mobilnych. Wygląda na to, że Gwint: Wiedźmińska gra karciana ukaże się również w Państwie Środka. Na razie trwa pozyskiwanie zezwoleń i nie da się ukryć, że może być to dla CDP żyła złota – nie bez powodu stereotypowy chiński gracz wydaje worki pieniędzy na mikrotransakcje. Beta na PC i XBO we wrześniu.

www.playgwent.com

Klasyki Disneya na PC!

PC Kultowe 16-bitowe platformówki Disneya, które mieliście szansę ograć w dzieciństwie, trafiły na współczesne pecety! Na GOG-u da się kupić trzy klasyki: Aladdina (plujące wielbłądy, rzucanie jabłkami i wrogowie, którym spadają spodnie), The Lion King (czyli Króla Lwa – jazda na strusiu, ucieczka przed antylopami i ten czerwony poziom, którego mała 9kier nigdy nie mogła przejść) i The Jungle Book (Księgę dżungli, która zdaniem naszej koleżanki nie była tak fajna jak dwie pozostałe). Można je nabyć osobno, za 44,39 zł każdą, lub zapłacić 133,17 zł za komplet.

www.gog.com

3000

japońskich restauracji McDonald's zaangażowano w promocję Pokémon GO (które, swoją drogą, zarobiło już 200 milionów dolarów!) na okoliczność opóźnionej względem reszty świata premiery. Zrobiono tam tzw. gymy, czyli miejsca, które można przejmować dla swojej drużyny. Promocja zdrowego trybu życia? Całkiem przy okazji – irański rząd zbanował Pokémon GO „z powodów bezpieczeństwa", choć my obstawiamy raczej Blissey bez burki.

www.pokemon-go.pl

Galeria

The First Tree

PC David Wehle – autor Home is Where One Starts... – pracuje nad kolejnym króciutkim (1-2 godziny), bazującym na eksploracji tytułem. W The First Tree, które trafi do graczy w następnym roku, gracz wcieli się w lisa. Trudno nie mieć skojarzeń z Shelter, ale zarówno ujawnione fragmenty rozgrywki, jak i opis sugerują, że ta trzecioosobowa produkcja nie będzie survivalem, lecz symulatorem spacerowicza. Jego odbiorcami mają być fani Gone Home, Podróży i Firewatcha, a fabuła będzie dwutorowa – lis będzie odkrywał również historię pewnej pary.

www.thefirsttree.com

DEUS EX

MANKIND DIVIDED™

ROZŁAM LUDZKOŚCI

JUŻ W SPRZEDAŻY!

EDYCJA PREMIEROWA ZAWIERA:

PAKIETY TAJNEGO AGENTA

DODATKOWĄ MISJĘ W GRZE

CYFROWĄ PRÓBKĘ MUZYKI Z GRY

CYFROWE KSIĄŻKI

GRA W WERSJI POLSKIEJ (NAPISY) I ANGIELSKIEJ

/DEUSEX DEUSEX.COM #CANTKILLPROGRESS

18 www.pegi.info

PC DVD-ROM SOFTWARE

AMD GAMING EVOLVED

STEAM PS4 XBOX ONE CENEGA eidos MONTRÉAL SQUARE ENIX

Deus Ex: Mankind Divided ©2016 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal. Deus Ex, Deus Ex: Mankind Divided, Deus Ex Universe, the Deus Ex Universe logo, Eidos-Montréal and the Eidos-Montréal logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. ©2016 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. ©2016 Valve Corporation. All rights reserved. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.
Dystrybucja w Polsce: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.

ZAMÓW W muve.pl muve.pl/deusex

DARMOWA DOSTAWA

RANKINGI I ODZNAKI

5% WRACA DO CIEBIE

The Silver Case

PC Zremasterowana wersja powieści wizualnej z 1999, debiutanckiego projektu Sudy51, pojawi się jesienią i będzie to pierwsza styczność The Silver Case z Zachodem. Gra otrzyma angielską wersję językową, a Grasshopper Manufacture pokazało zwiastun, który znajdziecie pod linkiem.

skroc.pl/suda

Another Metroid 2 Remake do piachu

PC To historia podobna do opisywanej niżej Galaxy in Turmoil, ale mniej radosna. Fani stworzyli i upublicznili za darmo grywalną wersję nieukończonego jeszcze remake'u Metroida 2 z 1991, a Nintendo zmusiło ich do usunięcia jej z sieci. Prace będą postępować prywatnie.

metroid2remake.blogspot.com

Powtórka z rozgrywki

Patrzy w przeszłość: **9kier**

Era wszelkiej maści rebootów, rimejków i remasterów zaczęła się kilka lat temu i trwa w najlepsze. Wyścig wygrywa Capcom, który zdecydował się dać graczom remaster rimejku. Kto da więcej?

BioShock: The Collection

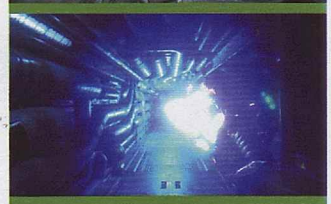
PC PS4 XBO 2K opublikowało zwiastun, w którym można obejrzeć grafikę z nadchodzącej zremasterowanej wersji bioshockowej trylogii (link do filmiku poniżej). Strona wizualna odświeżonej „jedynki" prezentuje się bardzo dobrze, a muzyka wciąż „daje po emocjach", więc jeśli jakimś cudem ktoś nie miał z serią do czynienia, 13 września – kiedy remaster trafi do sklepów – będzie miał świetną okazję, aby po nią sięgnąć. Już teraz można zresztą zamówić pre-order.

blog.2k.com

Star Wars: Galaxy in Turmoil R.I.P.

PC Frontwire Studios nie miało praw do marki, ale miało zapał i ambicje. Gdy ogłosiło fanowski projekt skierowany do graczy rozczarowanych anulowaniem Star Wars: Battlefronta 3, w ciągu paru miesięcy zebrali 30-tysięczną społeczność. Obiecywali wielkie bitwy, w których naraz uczestniczyć miałyby 64 osoby, walkę jednostek latających z naziemnymi, ulegające destrukcji statki i kampanię singlową. Tak duży projekt wywołał oczywiście reakcję Lucasfilmu, który zaprosił twórców na rozmowę i poinformował, że nie ma możliwości, by ich projekt miał coś wspólnego z marką Gwiezdnych Wojen. Przedstawiciele Lucasfilmu rozmawiali nawet ponoć z Electronic Arts o tym, czy wydawca nie chciałby rozłożyć skrzydeł nad rozentuzjazmowanymi fanami, ale ten nie był zainteresowany. Na szczęście nie oznacza to, że wysiłek Frontwire poszedł na marne – EA nie ma nic przeciwko pracom nad grą inspirowaną Battlefrontem. Zostanie ona osadzona w autorskim świecie, wydana – zgodnie z wcześniejszym planem – całkiem za darmo na Steamie i wciąż będzie oferowała wszystkie obiecane atrakcje. Twórcy planują kampanię crowdfundingową, ale dopiero gdy wypuszczą grywalne demo.

www.frontwirestudios.com

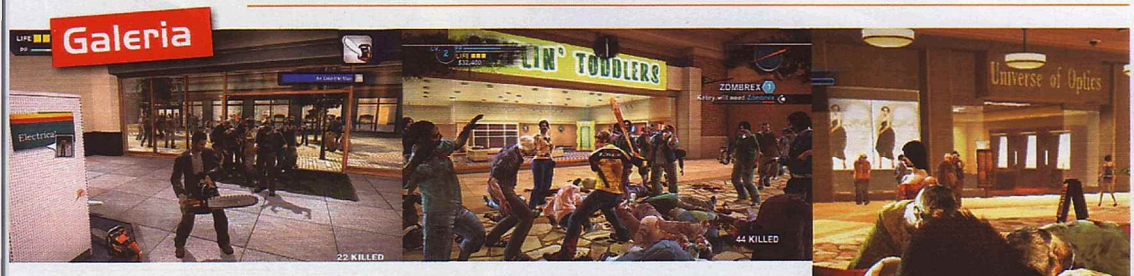


1 350 700

dolarów – a więc o połowę więcej niż planowane 900 tysięcy – zgromadzono w czasie 30 dni kickstarterowej zbiórki na tworzony przez Nightdive Studios wierny reboot System Shocka. Premiera gry, w której „Stacja Citadel nie będzie taka, jak była, ale taka, jak ją zapamiętałeś", ma nastąpić w grudniu przyszłego roku. Aktorka Terri Brosius ponownie wcieli się w SHODAN, muzykę skomponuje Jonathan Peros, a sama gra – grafika, interfejs i zagadki – zostanie podkręcona tak, by nie urągała współczesnym standardom, ale zachowała ducha oryginału. Twórcy planują kontynuować zbiórkę pieniędzy na oficjalnej stronie, by móc dostarczyć graczom także to, na co w tej chwili nie mają pieniędzy – na przykład VR. W międzyczasie ujawniono, że tytuł pojawi się nie tylko na PC i XBO, ale również na PS4.

systemshock.com

Galeria



Dead Rising Triple Pack

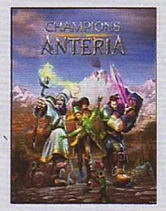
PC PS4 XBO Dead Rising 4 planowany jest na 6 grudnia, kiedy to zadebiutuje na Windowsie 10 (na pozostałych Oknach po trzech miesiącach) i XBO (na PS4 po roku). Najbardziej poszkodowani są w tej sytuacji właściciele PS4, zwłaszcza że na konsoli Sony nie pojawiła się ani jedna odsłona serii. 13 września, 10 lat po premierze oryginału, ma się to zmienić. W produkcji jest nie tylko nowa wersja „jedynki", ale także obu „dwójek" (zwykłej i jej remake'u, Off the Record) – wszystkie tworzone z myślą o PS4 i XBO, przy czym pierwsza część trafi również na Steama. Remasterem oryginału zajmuje się QLOC, resztą Mercenary Technologies. Każda z gier będzie kosztowała 20 euro, wliczając w to DLC, a także będzie śmigać w 60 klatkach na sekundę i 1080p.

www.capcom-europe.com

JUŻ NA DNIACH

Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)

PC, PS4, XBO Kolejna część kultowej serii zadebiutowała wraz z tym wydaniem CDA, ale my mieliśmy okazję ograć ją wcześniej – recenzja w numerze.



Champions of Anteria (strategiczna/RPG)

PC Ubisoft najpierw obiecał graczom kolejne Settlersy, a potem zmienił formułę na action erpega z elementami strategii. Fani klasycznych RTS-ów kwilą w kąciku.

World of Warcraft: Legion (MMORPG)

PC W redakcji z WoW-a wykruszyli się już chyba wszyscy, ale każdy dodatek to ryzyko, że zaczną się spóźniać z tekstami.

23.08

Worms WMD (taktyczna)

PC, PS4, XBO Robale powróciły. Prują do wrogów z czołgów, rozstawionych na mapie działek i 80 rodzajów broni, chowają się w budynkach i craftują przedmioty.

30.08

Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Gry Roku (RPG)

PC, PS4, XBO Przychodzi Geralt do baru, a barman na to: „ZNOWU?!". Znowu, tym razem ze wszystkimi płatnymi i darmowymi dodatkami.

16.09

ReCore (akcja)

PC, XBO W nowej grze Keijiego Inafune można mieć robopsa. To wystarczy, by chcieć ją nąć chwilę odpalić, ale czy wystarczy, by zostać?

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
SIERPIEŃ	
23 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
23 Inside (platformowa/logiczna)	PS4
23 Worms WMD (taktyczna)	PC, PS4, XBO
24 Valley (akcja)	PC, PS4, XBO
25 Pan-Pan (przygodowa)	PC
26 A.O.T. Wings of Freedom (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, XBO
26 Assetto Corsa (wyścigi)	PS4, XBO
26 King of Fighters XIV (bijatyka)	PS4
30 Armello (strategiczna)	XBO
30 Champions of Anteria (strategiczna/RPG)	PC
30 God Eater 2: Rage Burst (akcja)	PC, PS4, PSV
30 Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Gry Roku (RPG)	PC, PS4, XBO
30 World of Warcraft: Legion (MMORPG)	PC
Grow Up (akcja)	PC, PS4, XBO
Turing Test, The (logiczna)	PC, XBO
WRZESIEŃ	
02 Polska Farma 2017 (symulator farmy)	PC
13 Dead Rising Triple Pack (akcja)	PC, PS4, XBO
16 BioShock: The Collection (FPS)	PC, PS4, XBO
16 ReCore (akcja)	PC, XBO
20 Cossacks 3 (RTS)	PC
20 Destiny: Rise of Iron (MMOFPS)	PS4, XBO
27 Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
27 Forza Horizon 3 (wyścigi)	PC, XBO
29 FIFA 17 (sportowa)	PC, PS4, XBO
30 Final Fantasy XV (RPG)	PS4, XBO
30 XCOM 2 (taktyczna)	PS4, XBO
Aer (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Event[0] (przygodowa)	PC
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
PES 2017 (sportowa)	PC, PS4, XBO
PW: Ace Attorney – Spirit of... (powieść wizualna)	3DS
Read Only Memories (przygodowa)	PS4, PSV
Redout (wyścigi)	PC, PS4, XBO
Yesterday: Origins (przygodowa)	PC, PS4, XBO
III KWARTAŁ	
Below (akcja/RPG/roguelike)	PC, XBO
Dear Esther (symulator spacerowicza)	PS4, XBO
LawBreakers (FPS)	PC
Neverwinter (MMORPG)	PS4
Observatorium (logiczna)	PC
Road Redemption (akcja)	PS4, XBO
Second Ninja X (platformowa)	PC
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
PAŹDZIERNIK	
04 Warhammer: The End Times – Vermintide (FPS)	PS4, XBO
05 CoD: Modern Warfare Remastered (FPS)	PC, PS4, XBO
07 Mafia III (akcja)	PC, PS4, XBO
11 Gears of War 4 (akcja)	PC, XBO
13 Moto Racer 4 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
14 Dragon Quest Builders (sandbox/RPG)	PS3, PS4, PSV
14 Skylanders Imaginators (platformowa)	X360, XBO, PS3, PS4, Wii U
21 Battlefield 1 (FPS)	PC, PS4, XBO
21 Sid Meier's Civilization VI (strategiczna)	PC
25 Dragon Ball: Xenoverse 2 (bijatyka/RPG)	PS4, XBO
25 Last Guardian, The (akcja)	PS4
28 Dragon Ball: Xenoverse 2 (bijatyka/RPG)	PC
28 TES V: Skyrim Special Edition (RPG)	PC, PS4, XBO
28 World of Final Fantasy (RPG)	PS4, PSV
Batman: Arkham VR (akcja)	PS4
Five Nights at Freddy's: Sister... (survival horror)	platformy nieznane

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Hero's Song (RPG)	PC
Just Dance 2017 (taneczna)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, Wii, NX
Tsioque (przygodowa)	PC
LISTOPAD	
04 Call of Duty: Infinite Warfare (FPS)	PC, PS4, XBO
11 Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
15 Watch Dogs 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
16 Gran Turismo Sport (wyścigi)	PS4
23 Pokémon Sun & Moon (RPG)	3DS
Warhammer 40,000: Sanctus Reach (taktyczna)	PC
GRUDZIEŃ	
1 Syberia III (przygodowa)	PC
6 Dead Rising 4 (akcja)	PC, XBO
6 South Park: The Fractured But Whole (RPG)	PC, PS4, XBO
Kingdom Hearts HD 2.8 Final... (akcja/RPG)	PS4
Steep (sportowa)	PC, PS4, XBO
Titanfall 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
Wild Eight, The (survival)	PC
IV KWARTAŁ	
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
Mirage: Arcane Warfare (FPS/akcja)	PC
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Oxygen Not Included (strategiczna)	PC
Planet Coaster (tycoon)	PC
Space Hulk: Deathwing (FPS)	PC, PS4, XBO
Stardew Valley (symulator farmy/RPG)	PS4, XBO, Wii U
Styx: Shards of Darkness (skradanka)	PC, PS4, XBO
Walking Dead, The: Season 3 (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS

Dział Info przygotowali: 9kier, Cross

- PRODUCENT: BIOWARE
- DATA WYDANIA: I POŁOWA 2017
- MULTI: BĘDZIE
- WWW.MASSEFFECT.COM

- GATUNEK: AKCJA/RPG

MASS EFFECT:

Poleciał na zwiady: **Allor**

Żniwiarze zostali pokonani, Sheparda z towarzyszami obwołano jeszcze większymi bohaterami, a w Galaktyce zapanowały powszechne pokój i dobrobyt. No, być może, bo my, wysłani do sąsiedniej galaktyki, prawdopodobnie niedługo po rozpoczęciu Żniw, tak naprawdę tego nie wiemy. Ale też mamy teraz zupełnie inne zmartwienia.

Po premierach Elite: Dangerous i No Man's Sky BioWare nie może pójść na łatwiznę.

Ostatni raz o nowej odsłonie Mass Effecta pisaliśmy przy okazji relacji E3, ale od tamtego czasu twórcy w wywiadach dorzucili sporo nowych informacji. Wiadomo było, że miejsce członka elitarnego oddziału N7 zajmie kobieta o nazwisku Ryder (na cześć Sally Ride, pierwszej Amerykanki w kosmosie). Nadal **będziemy mieli oczywiście możliwość wyboru płci swojej postaci, ale tą domyślną tym razem będzie kobieta.** Teraz doszły informacje o jej funkcji, która oficjalnie brzmi „pathfinder", czyli zwiadowca. Dobrą wieścią jest to, że przebudowano bardzo schematyczny system moralności naszego alter ego, dzięki czemu sztywny podział na idealistę/renegata odchodzi do lamusa. Teraz zamiast bieli i czerni pojawi się znacznie więcej odcieni szarości, a na dokładkę czerń będzie znacznie mroczniejsza.

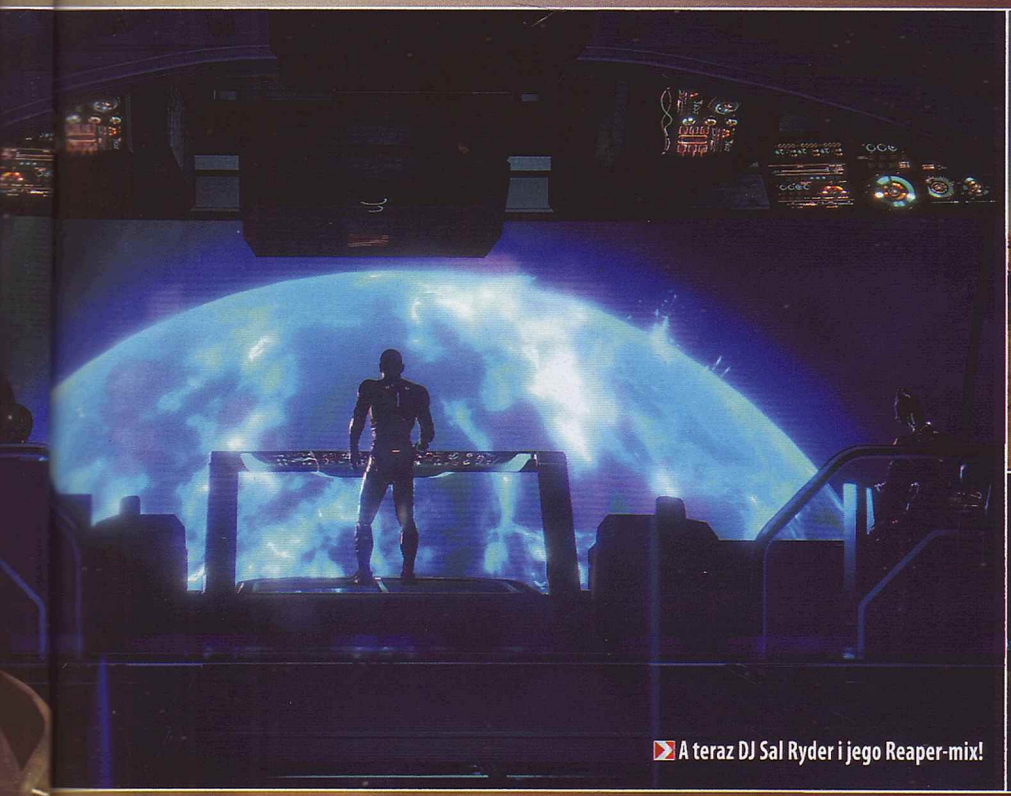
Autostopem przez galaktykę

Rzecz jasna prócz wyboru bohatera pojawi się również tworzenie drużyny, ponownie złożonej z przedstawicieli różnych ras. **Do ujawnionych wcześniej Krogan i Asari dołączyli Salarianie.** Lista sprzymierzeńców nie jest jeszcze kompletna, więc sympatycy Turian czy Quarian nie muszą desperować. Skoro już zahaczyliśmy o temat ras, okazało się, że można liczyć na andromedowy odpowiednik protean, czyli starożytną rasę, na której relikty będziemy się natykali. Spotkamy również niezbyt przyjaźnie nastawionych, agresywnych najemników przypominających vorcha. I to też na pewno nie jest ostatnie słowo BioWare.

Twórcy chcą oddać ducha, jaki towarzyszył lądowaniu na Księżycu. Uczucia związane z zostawieniem wszystkiego za sobą. I tę wielką niewiadomą: co zobaczymy, gdy już tam dotrzemy? Najważniejsze będą jednak nie wspólne przygody, ale pokonywanie przeszkód i radzenie sobie z problemami, jakie towarzyszyć mają wyprawie do innej galaktyki.

Tam dom twój, gdzie koja twoja

Śmigać będziemy po niej fregatą Tempest, a niepotwierdzone plotki głoszą, że latać nią będzie można dużo swobodniej niż Normandią. W poprzednich częściach gracz mógł się poruszać jedynie pomiędzy znanymi sobie układami (i lądować tylko w wyznaczonych lokacjach), ale w Andromedzie takowych będzie przecież jak na lekarstwo. Poza tym – co to za „odkrywanie nowych światów", jeśli miałoby się sprowadzać do oglądania animacji skoku nadprzestrzennego? A że twórcy na każdym kroku chwalą się „przesuwaniem granic", nie zdziwiłbym się, gdyby dotyczyło to także dużo bardziej interaktywnego w użyciu statku, zwłaszcza że wspominają również o lokacjach poza-



A teraz DJ Sal Ryder i jego Reaper-mix!

Jeszcze tylko ze 45 zylionów kilometrów i będę w domu.

Powierzchnia planety to lawa! Eee... zaraz...

ANDROMEDA

planetarnych, do których nie sposób dotrzeć inaczej niż fregatą. Warto zaznaczyć, że rozbudowa okrętu tym razem przełoży się na jego użyteczność, a nie tylko na abstrakcyjne punkty zasobów wojennych. Do tego pojawi się **ogromna międzygalaktyczna „arka", najpewniej odpowiednik Cytadeli.** Ochrzczono ją Hyperion i to tyle, co o niej wiadomo, ale warto mieć na uwadze, że nazwa pochodzi od imienia jednego z tytanów z mitologii greckiej, co pozwala przypuszczać, że takich kolosów rozsianych w przestrzeni kosmicznej będzie więcej.

Na planetach głównym środkiem transportu stanie się następca Mako, zwany... Mako. Już wcześniej ujawniono, że za fizykę jazdy odpowiadają ludzie maczający palce w Need for Speedzie, co powinno znacząco uprzyjemnić eksplorację w poszukiwaniu zasobów i nowych zadań. Teraz jesteśmy bogatsi o informację, że pojazd nie będzie uzbrojony (przynajmniej na początku).

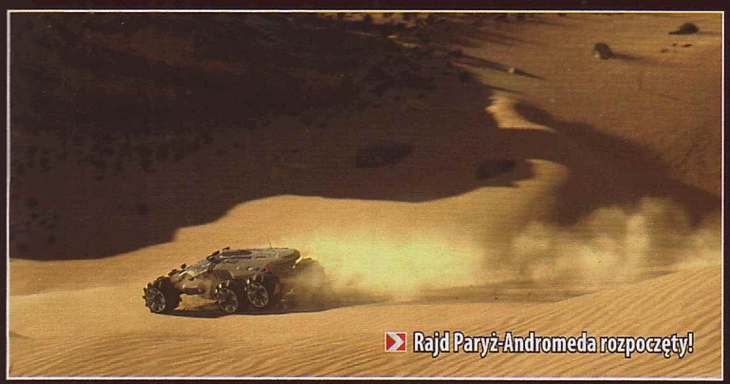
Wielkość ma znaczenie

Mass Effect: Andromeda to ciągle gra TPP, tyle że wraz z plecakami rakietowymi otrzymamy znacznie większe możliwości przemieszczania się w pionie. **Nową jakością mają być znacznie większe mapy.** Sądząc po zwiastunach, wypowiedziach (w których kilkukrotnie pojawiło się sformułowanie „duży, otwarty świat") i screenach, będą naprawdę olbrzymie, o czym zresztą świadczy także napomknięcie twórców o tym, że w dowolnym momencie da się przywołać Tempesta. W przypadku ciasnych lokacji nie miałoby to żadnego zastosowania, bo wystarczyłby Mako.

Że brzmi to momentami wręcz zbyt pięknie, by było prawdziwe? Po premierze Elite: Dangerous, Starbounda i No Man's Sky BioWare nie może sobie pozwolić na pójście na łatwiznę! A biorąc pod uwagę to, co umożliwia silnik Frostbite (Battlefield 1!) i że zespół ludzi pracujących nad Andromedą liczy ponad 200 osób – już nie mogę się doczekać! **[CDA]**

Multi

Potwierdzono już dobrze znany z poprzedniej części co-op. W przeciwieństwie do „trójki", gdzie multi miało wpływ na wybór zakończenia w singlu, w Andromedzie stanie się osobnym bytem, którym będzie się można cieszyć niezależnie od postępów w kampanii.



Rajd Paryż-Andromeda rozpoczęty!

W tle powinien lecieć temat z „Poszukiwaczy zaginionej arki". No, wiecie: „pamparam, pamparam!".

- PRODUCENT: RARE
- DATA WYDANIA: LUTY 2017
- OPŁATY: ZAKUP GRY
- WWW.SEAOFTHIEVES.COM
- GATUNEK: AKCJA/SANDBOX

TYLKO ONLINE

SEA OF THIEVES

Piętnastu chłopa na Umrzyka Skrzyni i: **Cormaargh**

Jeżeli od czasu Black Flag masz na dnie szafy drewnianego kulasa, opaskę na oko i klnącą plugawie papugę, nie wyrzucaj ich jeszcze. Ubi nie kwapi się coś z Black Flag 2, ale za to Rare zabierze nas do świata wilków morskich, gdzie we wzburzonych falach czyhają krakeny, a każda wyspa to obietnica skarbu.

Pobyt na kreskówkowych Karaibach urozmaicą zmienna pogoda i pełny cykl dobowy.

Świat ten – fantastyczny, lecz oczywiście inspirowany Karaibami – ma być pozbawiony szwów i rzekomo tak ogromny, że jeśli ktoś będzie miał ochotę udać się w wielką podróż, podczas której przez długi czas dookoła rozciągać się będzie wyłącznie morze, to... może. Co ważne, będzie to świat współdzielony przez graczy – choć twórcy konsekwentnie odpinają od gry łatkę MMO (a także free-to-play, bo odrzucili taki model), to **każdy żagiel na horyzoncie zwiastować będzie spotkanie z innymi graczami**.

Na stanowiska!

Najlepszym według twórców sposobem na zabawę będzie **wskoczenie do gry z grupą dobrych przyjaciół, która rozbijać się będzie po Morzu Złodziei na wspólnej łajbie**. Optymalną obsadą dużego okrętu jest – jak dotąd, bo projektanci wciąż walczą o jak najlepszy balans przeróżnych elementów swego dzieła – pięciu zbójów. Brytyjskie studio chce, by więzi między załogantami zacieśniły się jak najbardziej, co nie byłoby możliwe w przypadku większych ekip, mających tendencje do rozpadania się na podgrupy.

Stanowisk do obsadzenia znajdzie się dość, by na pokładzie lub pod nim nie nudził się nikt. Łodzią sterować będzie kapitan, ale ponieważ po rozwinięciu żagli niewiele zobaczy zza koła sterowego, będzie musiał polegać na informacjach przekazywanych przez kolegę (lub koleżankę, jeśli ktoś jest na tyle nieodpowiedzialny, by dać babie rapier) z bocianiego gniazda. Ktoś będzie musiał zająć się podnoszeniem i opuszczaniem żagli, również kotwica nie opadnie na dno sama – a przyda się nie tylko w porcie, bo możliwy będzie gwałtowny „zwrot na ręcznym" rodem z filmu „Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły". Podczas walki wykażą się artylerzyści, a jeżeli łajbę podziurawią wrogie kule, konieczne stanie się wybieranie wody i łatanie ubytków w kadłubie. Da się też wspólnie żłopać rum i... uprawiać muzykę. Nic nie stanie na przeszkodzie, by złapać za instrumenty i pożegnać zatapiane ofiary odegraną gromadnie na własnym pokładzie złowieszczą szantą.

Pływajta, jak chceta

Jeżeli ktoś nie ma ochoty bratać się z innymi, może sprawić sobie jednoosobową łódź i postawić na karierę solową – wciąż jednak będzie ocierał się o innych we wspólnym świecie. Twórcy hołdują zasadzie „pływajta, jak chceta" – w końcu to sandbox. **Zabraknie wątku fabularnego, ale jeżeli ktoś nie lubi wymyślać sobie rozrywek sam, przytuli system questów**, by wyprawiać się po skarby, szukać wraków, badać zaginione wyspy, polować na morskie potwory czy ścigać poszukiwanych.

Ponieważ twórcy chcą, by gracze pokochali swój statek i czuli się na jego pokładzie jak w domu, przewidziano możliwość jego modyfikacji, dzięki czemu **da się zmienić zarówno wygląd zewnętrzny łajby (np. galionami, czyli rzeźbami dziobowymi), jak i wystrój wnętrza** (m.in. meble w kajucie kapitańskiej). Co ważne, przeróbki odegrają rolę nie tylko estetyczną, bo np. pokaźniejszy żagiel pozwoli rozwinąć większą prędkość. Niewiele powiedziano o dostosowywaniu swojego wirtualnego ja, ale oczywiście będzie taka możliwość. Poza nią znajdzie się w Sea of Thieves jakiś system rozwoju postaci, na razie owiany tajemnicą. Obstawiam też, że skoro **obok walki morskiej możliwa będzie również bardziej intymna, na kordelasy i garłacze**, to i wyposażenie pirata będzie kwestią indywidualną. Tego dowiemy się najpóźniej przy okazji planowanej jeszcze na ten rok bety. Do sklepów Sea of Thieves przybić ma w lutym, jako cross-buy na PC i XBO (ale bez możliwości wspólnej zabawy piratów z obu tych światów). Ahoj, przygodo! |CDA|

Spotkamy się na Morzu Złodziei z pierwiastkami fantastycznymi – kościejami, syrenami, krakenami.

Kara musi być

Jednym z wyzwań stojących przed twórcami jest dobranie kar za porażki tak, by gracze cenili zarówno swoje życie, jak i okręt, ale nie zniechęcali się np. koniecznością zdobycia i ulepszenia nowej łajby. Zatopiony okręt zostanie więc zwrócony pechowej załodze (nie wiemy, na jakich warunkach), a jeżeli środek transportu padł łupem innych graczy, zostanie zduplikowany, by wilk morski był syty i owca cała. Po śmierci trafisz natomiast na... statek widmo, gdzie jako duch będziesz musiał odczekać swoje przed odrodzeniem. Będziesz mógł obserwować z zaświatów poczynania swojej ekipy, ale nie wiadomo, czy korab umrzyków to wyłącznie poczekalnia, czy może twórcy pozwolą zjawom wchodzić w interakcje z żywymi i podejmować jakieś zadania.

- PRODUCENT: COSMOSCOPE GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- MULTI: PRZEDE WSZYSTKIM
- WWW.MORPHIESLAW.COM

GATUNEK: FPS

MORPHIES LAW

Robi masę: **9kier**

Jedno z praw Murphy'ego mówi: „Jeżeli udoskonalasz coś dostatecznie długo – na pewno to zepsujesz". Mam nadzieję, że twórcy dziwacznej drużynowej strzelanki Morphies Law zdecydują się wkrótce na datę premiery i że nie będzie ona odległa.

Tyrion Lannister często ćwiczył strzały do nieruchomego celu.

Wielki kościany pampers... znaczy się: pancerz!

Nie dość, że kościsty, to jeszcze garbaty.

Pod względem budżetu Morphies Law nie może dorównać wszystkim tym CoD-om, Battlefieldom czy Gearsom, które zostały pokazane na E3. Innowacyjna, oparta na fizyce rozgrywka, nacisk na projekt poziomów i roboty przebrane za inspirowane meksykańskim Dniem Zmarłych szkielety sprawiły jednak, że ten niezależny FPS zyskał szerszy rozgłos w okolicach targów – choć nawet nie pojawił się w Los Angeles.

Najpierw masa

Grając w shootery, nieraz obserwowałam zjawisko znane jako „Krigore, który strzela headshoty jeden po drugim i nie da się go zatrzymać". Zwykle twórcy FPS-ów nie dają reszcie możliwości zahamowania takiej ekspansji. Pomysł szefa Cosmoscope – Jonathana Erhardta, notabene autora opublikowanej w marcu alfy – zakłada ograniczenie, a wręcz nieustanne odwracanie efektu kuli śnieżnej i **zachęca do współpracy z nawet najsłabszymi graczami**. Jest przy tym bardzo prosty. Kiedy strzelasz komuś po nogach, jego nogi maleją, a twoje rosną – tyczy się to również innych części ciała.

Konsekwencji gameplayowych jest sporo, z samobalansowaniem się zabawy na czele. Osoba, która „ma cela", szybko zacznie przypominać okoliczny budynek, dzięki czemu nawet żółtodziób będzie w stanie ją trafić. Z kolei gracz, który sobie nie radzi, osiągnie nikczemne rozmiary kota i przestanie być takim łatwym celem. Każdy z nich będzie mógł na inne sposoby korzystać z map – przykładowo robot o długich nogach da radę wskoczyć na dach, a mikrus zaszyje się w dziurze, do której olbrzym nie będzie miał dostępu, i zniknie w korytarzyku. Twórcy dbają ponoć o to, by na tego typu triki pozwalała każda lokacja, co w połączeniu z opcją przemieszczania masy między członkami drużyny ma zapewnić graczom sporo możliwości taktycznego wykorzystania fizyki (patrz: ramka). Zwłaszcza że rozmiar danej części ciała będzie wpływał również na właściwości postaci i np. wielkie stopy pozwolą zmniejszyć obrażenia związane z upadkiem.

Potem rzeźba

W przypadku drużynowego deathmatchu celem zabawy jest sprawienie, by awatar obrazujący łączny rozmiar członków twojej drużyny był większy niż awatar przeciwników, lecz w Morphies Law pojawią się różne tryby – klasyczny deathmatch plus kilka takich, w których będziesz na inne sposoby wykorzystywać transfer masy. Wśród broni nie zabraknie jednolufowej strzelby, pistoletu i karabinu maszynowego. Fizyka pozwoli na rykoszetowanie pocisków, nawet w przypadku najsłabszych gnatów, i sprawi, że naboje wycelowane w podłoże wybiją cię ku niebu, a strzelając w ziemię przed wrogiem pod odpowiednim kątem, masz szansę odrzucić go na sporą odległość.

I jak drużyna, której członkowie kolejno powiększają się i wskakują na dach, brzmi jak Święty Graal kooperacji, tak nie jestem przekonana, czy w trakcie dynamicznych w założeniach meczów będzie na takie zabiegi czas. Zwłaszcza że – tak obstawiam – nikt tu nie ginie, tylko zmniejsza masę tak długo, aż stanie się niewidocznym punkcikiem, który przestaje kogokolwiek obchodzić. Jednak do zamartwiania się wrócę bliżej premiery lub wtedy, gdy twórcy udostępnią grywalny build. |CDA|

Wielki kopniak

Fizyka zdążyła już zaskoczyć twórców – do zwiastuna trafił bug w postaci ogromnych stóp wykopujących innych graczy na drugi koniec mapy, który prawdopodobnie zostanie w grze. Możesz go zobaczyć tutaj: skroc.pl/stopy.

- PRODUCENT: OCELOT SOCIETY
- DATA WYDANIA: WRZESIEŃ 2016
- MULTI: BRAK
- WWW.EVENT0GAME.COM

- GATUNEK: PRZYGODOWA

EVENT[0]

Zastanawia się, kto kogo zagada: **9kier**

– Oczywiście zrobię wszystko, by pomóc ci się wydostać ze statku – mówi komputer, jednocześnie zamykając wszystkie śluzy. *– Oczywiście nie zrobię niczego, by złamać twoje zabezpieczenia* – mówi bohater, gorączkowo szukając niekontrolowanego przez AI terminalu. Tak właśnie wyobrażam sobie Event[0] – jako przysięgę małżeńską dwójki krętaczy.

Pogawędki znacznie ciekawsze i kulturalniejsze niż z ludźmi w internecie.

Co prawda twórcy nigdzie nie mówią wprost, że w Event[0] interesy gracza i sztucznej inteligencji będą, ujmując to delikatnie, rozbieżne, ale tak sugerują fragmenty rozgrywki – i te, które udostępniono w 2014, i nowy gameplayowy zwiastun. Tak też podpowiada mi intuicja, zwłaszcza że nauczyły mnie tego scenariusze filmowe i fabuły książek – od „Moon" do trylogii Ciągu Gibsona. Aż się prosi o taki konflikt w sytuacji, w której **bohater i sztuczna inteligencja to jedyni aktorzy dramatu**. Nie przeszkadza mi to, że motyw złej AI został w popkulturze ograny na dziesiątki sposobów – wizja technologii obracającej się, tu w sposób dosłowny, przeciwko swoim stwórcom będzie nośnym tematem tak długo, jak ludzkość będzie się rozwijać. Czyli, miejmy nadzieję, zawsze.

Zaufali mu, bo był inżynierem, a on zamontował fotele tyłem do TV.

Watch Dogs w kosmosie

Event[0] będzie bazował, podobnie jak Firewatch, na dialogach, tyle że tu **zamiast wybierać predefiniowane kwestie z listy będziesz musiał sam je wymyślić, a następnie wpisać w terminalach** na opuszczonym, trójwymiarowym statku kosmicznym. W ten sposób będziesz komunikować się ze sztuczną inteligencją, która – wyposażona w osobowość – z mniejszą lub większą chęcią pogawędzi z tobą o przeszłości czy stanie statku. To, o czym i jak będziesz z nią rozmawiał, ma wpłynąć na to, czy uda ci się opuścić częściowo zniszczony pojazd, a ostatecznie postawić stopę na Ziemi. Pobudki zarządzającego pojazdem sztucznego umysłu nie są jasne. Wiadomo za to, że będzie zdolny do odczuwania ludzkich emocji takich jak zazdrość, rozczarowanie, wdzięczność czy niepokój związany z niektórymi sprawami – które trzeba będzie oswoić albo obejść.

Samopoczucie maszyny wpłynie na dźwięki wydawane przez statek, a to z kolei pomoże graczowi w ocenie emocji AI. Z wehikułu będzie pochodziło wszystko to, co usłyszysz, co oznacza, że w Event[0] nie pojawi się żadna oderwana od otoczenia muzyka. W czasie zabawy natrafisz również na **bardziej tradycyjne łamigłówki związane z hakowaniem** (nie wiadomo, czy po to, by wystrychnąć AI na dudka, czy dlatego, że część systemów statku jest niesprawna), a nawet pospacerujesz w przestrzeni kosmicznej (obstawiam, że chodzi raczej o jej malutki kawałek wokół statku).

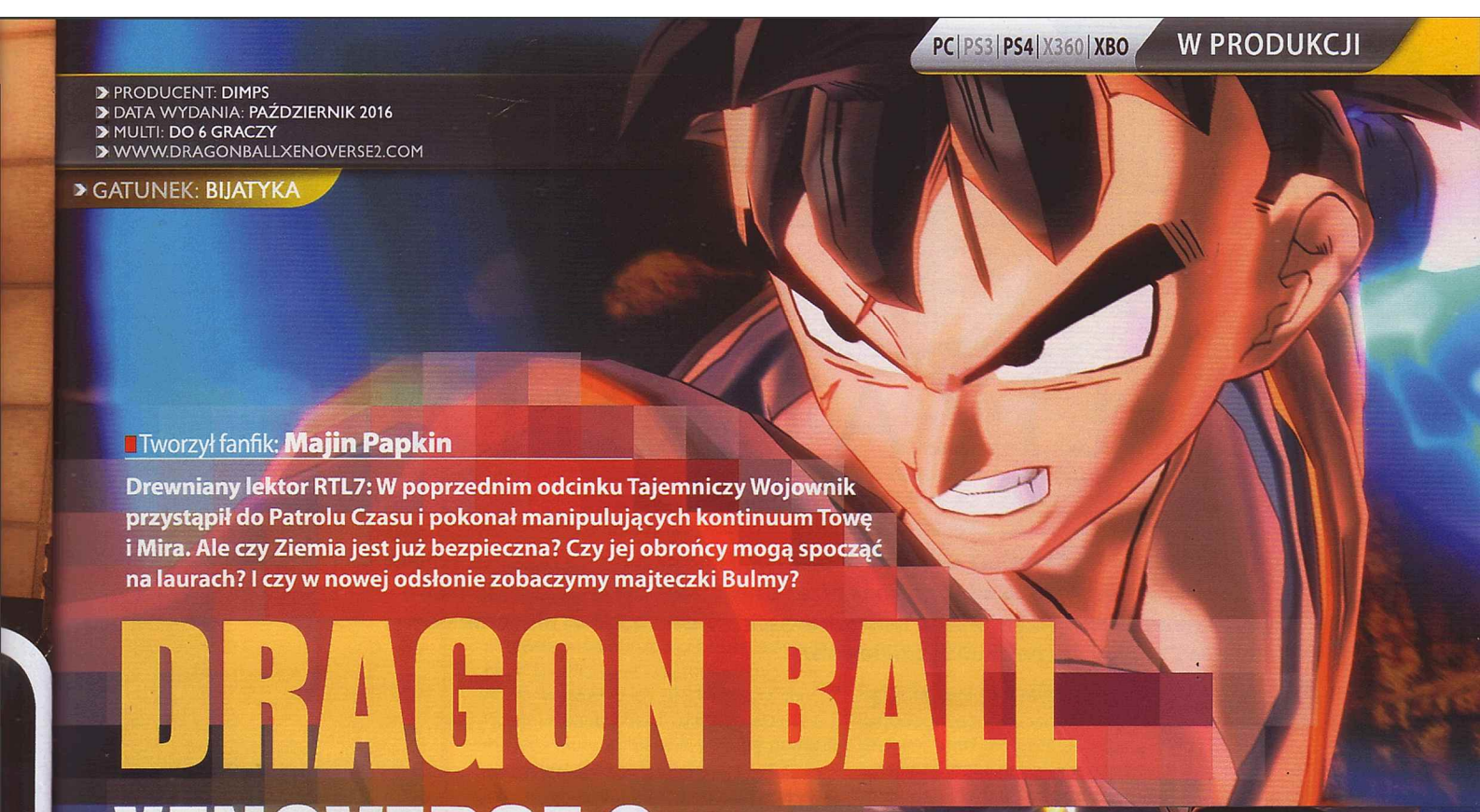
IQ w AI

Event[0] rysuje mi się jako niczym nieskrępowana przygodówka tekstowa (w rzeczywistości, niestety, skrępowana skryptem, bazującym pewnie na słowach kluczowych) połączona z eksploracją rodem z współczesnych walkerów. Taki miks nie tylko mnie zaintrygował – od czasu zapowiedzi dwa lata temu gra zdążyła już zgarnąć kilka nagród, choć nic pokroju statuetek z Independent Games Festival czy IndieCade. To, że rozgrywka prezentuje się fantastycznie na opublikowanych materiałach, a dialogi wydają się naprawdę naturalne, nikogo chyba nie dziwi – na pewno każda kwestia, niby rzucona od niechcenia, została dobrze przemyślana. Na zwiastun trzeba więc, jak zwykle, patrzeć przez palce, ale mam nadzieję, że Event[0] zapewni mi przynajmniej ćwierć wolności, na którą liczę – albo chociaż jej iluzję. |CDA|

2 000 000

odpowiedzi w trakcie dialogu potrafi ponoć udzielić Kaizen, czyli znajdująca się na statku sztuczna inteligencja.

- PRODUCENT: DIMPS
- DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2016
- MULTI: DO 6 GRACZY
- WWW.DRAGONBALLXENOVERSE2.COM
- GATUNEK: BIJATYKA



Tworzył fanfik: **Majin Papkin**

Drewniany lektor RTL7: W poprzednim odcinku Tajemniczy Wojownik przystąpił do Patrolu Czasu i pokonał manipulujących kontinuum Towę i Mira. Ale czy Ziemia jest już bezpieczna? Czy jej obrońcy mogą spocząć na laurach? I czy w nowej odsłonie zobaczymy majteczki Bulmy?

DRAGON BALL XENOVERSE 2

Odcinek 1: Spokojna Sielanka

(Zbliżenie. Chi-Chi siedzi przy stole. Szydełkując, rozmyśla...).

Chi-Chi: Minęły prawie dwa lata od premiery Xenoverse, dragonballowej bijatyki, która sprzedała się w ponad trzech milionach egzemplarzy. Od tego czasu w kinach zadebiutowało „Resurrection of F", a w telewizji – zupełnie nowa seria, Dragon Ball Super. Druga część gry, tworzona przez studio Dimps, znane również ze Street Fighter X Tekken, ma być ładniejsza, bo też zrezygnowano ze wsparcia minionej generacji...

Gohan: Mamo, to pierwszy odcinek, a ty już lecisz z nachalnym product placementem!

Chi-Chi: MARSZ DO LEKCJI! O czym to ja... a tak, potwierdzono, że w produkcji pojawią się nowi wojownicy, w tym postacie znane z animacji, o których wspomniałam kilka linijek wcześniej. Obsada rozrośnie się o – między innymi – Androidy 12 i 13, Super Androida 17 oraz kojarzonych z pełnometrażówek Turlesa i Lorda Sluga. Ci, którzy zdecydują się zamówić pre-order, otrzymają natomiast Black Goku...

(Przez resztę odcinka Chi-Chi martwi się o edukację syna, Goku kosi trawę i prowadzi udane życie rodzinne. Całość trochę ratują przebitki z treningów zmagającego się z kompleksem niższości Vegety, ale ogólnie nic się nie dzieje, więc przełączasz na „Sailor Moon").

Odcinek 12: Legendarna Legenda Legendarnego Super Saiyanina

(Planeta Namek. Po zielonym niebie krąży jedna z sylwetek. Kolejna podnosi się z krateru. Obaj wojownicy ciężko dyszą).

Vegeta: *(na stronie)* Khhh... Khhh... Jego moc jest zbyt wielka. Skąd on czerpie siłę?

Zupełnie Nowy Tajemniczy Wojownik: Khh... Jak to „skąd"? Z nagród za bitwy (technik walki, łaszków, przedmiotów), które tym razem mają być zależne od rasy, jaką wybierzemy. Za wykonanie zadań zupełnie inne profity otrzymają Saiyanie, a zupełnie inne Nameczanie.

Vegeta: To... niemożliwe... Nie możesz mnie zwyciężyć, w końcu jestem LEGENDARNYM SUPER SAIYA...

Zupełnie Nowy Tajemniczy Wojownik: ...a jeszcze nie widziałeś mojej ostatecznej formy! *(Osiąga SSJ3).*

Vegeta: A to ciekawe, w pierwszej części niemożliwe było przejście „w locie" na trzeci poziom SSJ.

Zupełnie Nowy Tajemniczy Wojownik: Nie było też tak kompleksowego systemu personalizacji bohatera ani tak wielu kombosów.

Gohan: Nie, poważnie, czy ktoś wam za to płaci?

(Przez resztę odcinka obaj bohaterowie zastanawiają się, który z nich ma więcej form).

Odcinek 36: Starcie dwóch silnych sił

(Conton City, lokacja startowa Xenoverse 2. Jeszcze nie wiemy, jak będzie wyglądać, także wyobraźmy sobie Sopot, po którym zamiast Maryli Rodowicz i Heleny Vondráčkovej krążą różowy tłuścioch w bermudach oraz człekokształtny zielony ślimak).

Buu: Chociaż nie pojawi się wiele nowych aren, to wspaniale jest kroczyć przez siedmiokrotnie większego huba, gdzie spotkamy nawet 300 innych graczy.

Szatan Serduszko: A dodajmy, że wszyscy oni mogą przemieszczać się po nim, zarówno lecąc, jak i korzystając z latających chmur. Z pewnością pomoże to w nawigowaniu Zupełnie Nowym Tajemniczym Wojownikiem, który może teraz uczestniczyć nie tylko w starciach, ale i w minigra...

Bicie, kopanie to przecież jest taniec...

...z płaskiego i pięścią cios w nos.

Gohan: CZY KTOŚ MNIE W OGÓLE SŁUCHA?!

(Przez resztę odcinka Szatan Serduszko i Buu trochę się tłuką, ale głównie zastanawiają się, który z nich jest silniejszy).

Odcinek 68: Bulma mówi, że w grze nie zobaczymy jej majteczek

Bulma: W grze nie zobaczymy moich majteczek!

Genialny Żółw: :(

Trunks: „Zobaczymy" natomiast wsparcie developerów, które ma trwać jeszcze przez rok po premierze. Obok płatnych DLC dostaniemy darmowe wydarzenia, misje, wojowników i...

Gohan: ...

(W finale odcinka Gohan zbiera smocze kule i prosi Shenrona o to, by ta zapowiedź wreszcie się skończyła). |CDA|

Co (jeszcze) nowego?

- Każda z ras otrzyma kilka form, jakie będzie się dało osiągnąć podczas bitwy. Saiyanie przeskoczą do SSJ3, pobratymcy Friezy – do złotej postaci.
- Konsolowcy nie będą dyskryminowani. Sześćdziesiąt klatek dla każdego!
- Weterani „jedynki" będą mogli przenieść swojego awatara do kolejnej odsłony, gdzie odegra on jakąś rolę (trenera?).

- PRODUCENT: FIRAXIS GAMES
- DATA WYDANIA: 21 PAŹDZIERNIKA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: DO 8 OSÓB ONLINE
- WWW.CIVILIZATION.COM
- GATUNEK: STRATEGICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

Założył Kioto na pustyni: **Cursian**

Najnowsza część flagowej serii Sida Meiera ukaże się dopiero pod koniec października, ale miałem okazję ograć ją nieco wcześniej. Jako że udostępniony przez Firaxis build był jeszcze stosunkowo wczesny, zmagałem się ze zwyczajowym w tego typu sytuacjach morzem bugów i niedoróbek. Mimo to już dziś widać, że fani serii powinni być zadowoleni.

Zapoznając się z opiniami i oczekiwaniami graczy względem „szóstki", odniosłem wrażenie, że jedną z najistotniejszych kwestii jest dla nich odświeżona oprawa graficzna. Dotychczasowy realizm zamieniono na znacznie prostsze, lekko rysunkowe klimaty. Z jednej strony mapa świata jest dzięki temu nieporównywalnie bardziej przejrzysta, co wyraźnie poprawia komfort zabawy, ale nie da się również ukryć, że straciła na atrakcyjności i przypomina przerośniętą makietę. Początkowo nowa stylistyka budziła we mnie lekki sprzeciw, ale zaskakująco szybko się do niej przyzwyczaiłem. Dużą rolę odegrał w tym zapewne fakt, że rozgrywka jak zwykle daje radę.

Japońskie piramidy

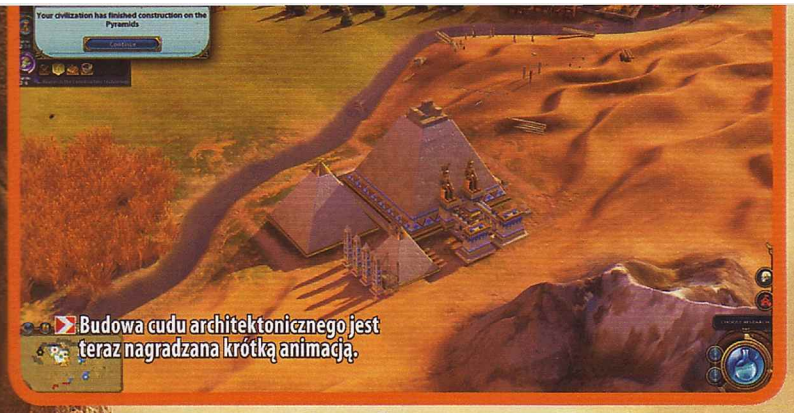
Zacznijmy od przypomnienia tego, co wiadomo od dłuższego czasu. **Miasta nie gnieżdżą się już na pojedynczych heksach**, a to, co dawniej pełniło funkcję całej metropolii, zostało zredukowane do centrum odpowiedzialnego za najbardziej podstawowy rozwój. Zaawansowane struktury można stawiać jedynie w specjalnych dystryktach, które zajmują oddzielne, położone na podgrodziu pola. Dzięki temu rozwiązaniu na znaczeniu zyskała przemyślana ekspansja terytorialna i dalekowzroczne planowanie. Poszczególne dzielnice można bowiem wznosić jedynie w ściśle określonych miejscach. Na przykład obóz wojskowy, w którym powstają koszary i inna infrastruktura niezbędna do stworzenia silnej armii, można umieścić jedynie na uboczu, a miasteczko akademickie warto wybudować w okolicy lasów lub gór, by przyspieszyć rozwój naukowy. Idealną lokalizacją dla sektora kulturalno-turystycznego będą z kolei okolice jednego z cudów architektonicznych. Te ostatnie również wymagają teraz osobnego heksa, więc czasy masowego utykania Piramid, Koloseów i innych Big Benów za bezpiecznymi murami stolicy bezpowrotnie minęły.

Modyfikacji uległa nawet rola prostych budowniczych. **Zniknęła możliwość zautomatyzowania ulepszeń, a robole mają limitowaną liczbę akcji, po wykorzystaniu których znikają z mapy.** Wbrew pozorom nie jest to aż tak uciążliwe, jak mogłoby się wydawać, bo farmy, obozy łowieckie i tym podobne przybytki wyraźnie straciły na znaczeniu. Co ciekawe, na początkowym etapie zabawy nie można już własnoręcznie budować dróg. Trakty powstają automatycznie wzdłuż szlaków handlowych wyznaczonych przez karawany. Według autorów ta wersja jest znacznie wygodniejsza, a także bardziej prawdziwa historycznie. Wytyczanie własnych połączeń będzie możliwe dopiero bliżej współczesności, gdy na scenę wejdą wojskowi inżynierowie.

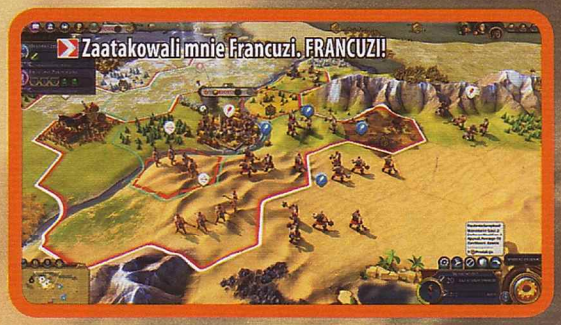
Amerykańscy rycerze

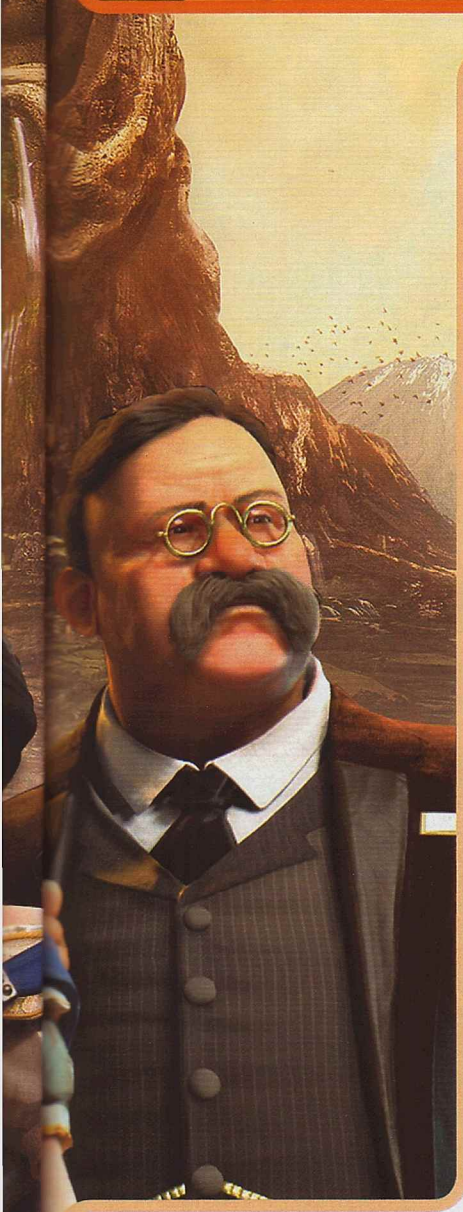
Jeśli chodzi o prowadzenie wojen, **uwagę zwracają zwłaszcza przemodelowane oblężenia**. By przejąć kontrolę nad miastem, należy zdobyć jego centrum, co wiąże się z koniecznością skruszenia murów i pokonania silnego garnizonu. Nie zawsze trzeba jednak ponosić to ryzyko. Wyobraźcie sobie sytuację, w której wasz przeciwnik dąży do zwycięstwa technologicznego, ale jego główny ośrodek badawczy jest zbyt dobrze chroniony, by w ogóle myśleć o otwartej potyczce. W jaki sposób zatrzymać pra-

Nie od razu cesarstwo zbudowano.



Budowa cudu architektonicznego jest teraz nagradzana krótką animacją.


Zaatakowali mnie Francuzi. FRANCUZI!



cujące pełną parą laboratoria? Wystarczy nająć jakąś mobilną jednostkę, na przykład kawalerzystów, splądrować położoną poza murami dzielnicę naukową i uciec, nim przeciwnik zdąży przemieścić własną armię. Wojna podjazdowa pełną gębą!

W „piątce" obowiązywała zasada jeden oddział na jedno pole, co bywało denerwujące przy większych armiach, typowych dla końcowego etapu gry. Tym razem sytuacja wygląda inaczej. Część jednostek można łączyć w grupy, które przemieszczają się wspólnie. Piechota chwyta za działka przeciwpancerne, a wielcy generałowie otrzymują stałą eskortę konnicy. Z czasem możliwe stanie się nawet tworzenie potężnych korpusów składających się z kilku oddziałów tego samego typu. Mniej klikania, mniej chaosu, więcej frajdy.

Skoro już mowa o rozlewie wirtualnej juchy, należy zwrócić uwagę na podkręconą AI dzikusów. **Barbarzyńcy stali się znacznie aktywniejsi i niebezpieczniejsi niż do tej pory.** Nie zliczę, ile razy moi wierni zwiadowcy wpadali w ich włochate łapy, choć ledwie wyściubili ciekawskie nochale poza miejskie mury. Konieczne stało się nawet oddelegowanie części sił do strzeżenia położonych na uboczu farm, bo w innym przypadku zastraszająco szybko szły z dymem. Pradresiarze nadal są raczej utrapieniem niż poważnym zagrożeniem, ale trzeba przyznać, że skutecznie rozkręcają tradycyjnie niemrawe początki.

Azteccy parlamentarzyści

Firaxis dokonało małego trzęsienia ziemi w modelu systemów politycznych. Znane z dodatku Nowy Wspaniały Świat **drzewka ustrojowe poszły w odstawkę, zastąpiono je kartami** powiązanymi z poszczególnymi działami polityki. Istnieją cztery rodzaje miejsc na kartoniki: czerwone (militarne), żółte (gospodarcze), zielone (dyplomatyczne) i fioletowe (kulturalne). Prosta cywilizacja posiada zaledwie po jednym z dwóch pierwszych kategorii, ale bardziej zaawansowane mają znacznie szersze pole manewru, przy czym wiele zależy od wybranego ustroju. Przykładowo autorytaryzm opiera się głównie na kartach militarnych, a demokracja gospodarczych i dyplomatycznych.

Miałem wrażenie, że zwycięstwo kulturalne było w „piątce" bardziej teorią niż faktyczną opcją. Jak u licha miałem inwestować w teatry, skoro rywale masowo rozjeżdżali moich rycerzy czołgami? Autorzy najwyraźniej doszli do podobnych wniosków, bo **obok drzewka technologicznego pojawiło się nowe, poświęcone rozwojowi społecznemu**. Dzięki niemu można położyć ręce na dodatkowych kartach, o których wspomniałem chwilę wcześniej, a także odblokować specjalistyczne budynki i strategie wojskowe, skutkujące na przykład premią do ataku z flanki. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by inwestować w obie dziedziny, ale w pewnym momencie warto zdecydować się na jedną z nich i odpowiednio przestawić posiadane miasta, by nie dać się zdominować bardziej wyspecjalizowanym konkurentom.

Niezależnie od tego, na co się zdecydujecie, **w badaniach pomogą wam teraz miniquesty, które znacząco skracają czas oczekiwania na nowe zabawki**. Jeśli jakaś cywilizacja ma aglomeracje przy morzu, szybciej nauczy się żeglować. Jest wojownicza i regularnie trzebi szeregi barbarzyńców? Może liczyć na premię do obróbki metali. Szybko spotkała przedstawicieli obcej nacji? Wcześniej pozna tajniki handlu zagranicznego.

Egipski rockendrollowiec

Renowacji uległ także sposób pozyskiwania wielkich ludzi. Poprzednio można było ignorować poczynania przeciwników, bo wystarczyło zebrać odpowiednią liczbę stosownych punktów i – „puff!" – geniusz pojawiał się u miejskich bram z chyżością godną poborcy podatkowego. **W „szóstce" rekrutacja proroków i innych szarpidrutów przypomina prawdziwy wyścig.** Pula specjalistów jest ograniczona i wspólna dla wszystkich graczy, więc jeśli będziecie się ślimaczyć, istnieje poważne ryzyko, że wrogowie rozdrapią wszystkich celebrytów, a wy będziecie musieli obejść się smakiem.

Na koniec zwrócę jeszcze uwagę na **przemodelowane warunki zwycięstwa**. O ile kulturowe i wojskowe pozostało w dużej mierze niezmienione, o tyle technologiczne wymaga teraz zrealizowania trzech kroków: wysłania satelity w kosmos, postawienia stopy na Księżycu i założenia kolonii na Marsie. Ku mojej radości z gry całkowicie wyleciała niewydarzona wygrana dyplomatyczna, a jej miejsce zajęła zupełnie nowa, ale ze względu na podpisaną lojalkę nie mogę wspomnieć, której dziedziny życia będzie dotyczyła. Wie ktoś może, co się ostatnio działo w Krakowie? (Znaczące mrugnięcie).

Po niespełna czterech godzinach zabawy trudno wyrokować, czy te wszystkie nowości ostatecznie popchną grę w dobrym kierunku (nie miałem chociażby okazji porządnie pobawić się szpiegostwem), ale wydaje się, że nie ma powodów do obaw, bo **sam rdzeń rozgrywki pozostał w zasadzie niezmieniony, a modyfikacje jedynie go odświeżają**. Jeśli podobała się wam „piątka", to możecie powoli zacząć odkładać pieniądze. |CDA|

CIESZY

- ⊞ solidny, znajomy rdzeń...
- ⊞ ...otoczony sporą dozą ciekawych zmian

NIEPOKOI

- ⊟ czy nowości sprawdzą się w dłuższej perspektywie?

Lista obecności

W ostatecznej wersji gry pojawi się 18 cywilizacji, ale na razie nie wiadomo, czy znajdzie się pośród nich Polska. Na pokazie zaprezentowano nam osiem z nich: USA (Theodore Roosevelt), Egipt (Kleopatra), Chiny (Qin Shi Huang), Japonię (Hojo Tokimune), Anglię (Wiktoria), Francję (Katarzyna Medycejska), Brazylię (Pedro II) i Azteków (Montezuma, bonus za pre-order, reszta dostanie ich za darmo 90 dni po premierze).

- PRODUCENT: THING TRUNK
- DATA WYDANIA: MIEJMY NADZIEJĘ, ŻE 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 86 ZŁ)
- MULTI: NIEEE
- WWW.RETURN2GAMES.COM
- GATUNEK: HACK'N'SLASH

JUŻ GRALIŚMY!

Book of DEMONS

To kto dziś nosi wodę? Zagrajmy w papier, papier, papier.

Dzięki niezwykłej oprawie nie sposób pomylić Book of Demons z innymi hack'n'slashami.

Boi się tylko ognia: **gem**

Już dawno nie miałem z wczesnym dostępem tak pozytywnych doświadczeń jak w przypadku Book of Demons. Siadałem do gry zaciekawiony niezwykłym, „papierowym" stylem graficznym. Wstawałem zaś zachwycony tym, że za unikatową formą kryje się równie niezwykła treść.

BOOK OF DEMONS

Brawo, brawo R2G

Jak na razie twórcy z Thing Trunk koncentrują się na ostatnich szlifach Book of Demons i nie chcą zdradzać, czemu dokładnie poświęcone będzie sześć kolejnych „ksiąg". Wiadomo jedynie, że chcą wskrzesić radość dziecięcego odkrywania wirtualnych światów z czasów, gdy powstawały nie tylko gry, ale całe gatunki. Jest Book of Demons, będzie Book of Aliens i... to w sumie mi wystarcza.

Stało się tak dlatego, że Book of Demons nie tylko fantastycznie wygląda i fenomenalnie brzmi. I nawet nie tylko przez to, że **pod względem mechaniki to po prostu Diablo ze znakomicie wyważonym aspektem ryzyka i nagrody.** Także dzięki temu, że stanowi jedynie wstęp i platformę testową większego projektu, nazwanego Return 2 Games, który wskrzesić ma złotą epokę PC gamingu. Każda z siedmiu planowanych przez twórców gier ma być przy tym odmienna i należeć do innego klasycznego gatunku. Łączyć ma je ten unikalny styl graficzny, wzorowany na pamiętanych z dzieciństwa książkach, których kartonowe strony skonstruowano tak, że po otwarciu wyrastają na nich ruchome trójwymiarowe ilustracje. W tym rozumieniu otwierająca R2G Book of Demons **to hołd składany przez twórców hack'n'slashom fantasy**. Jej bohaterowie to klasyczni wojownik, łotrzyca lub czarodziej (w demie dostępny jest tylko woj, który dzięki wyśmienitemu losowaniu imienia w moim przypadku stał się na wieki Żelisławem), powracający do rodzinnej wioski, by zobaczyć, że zaatakowana została przez demony, i usłyszeć „stay awhile and listen" z ust lokalnego mędrca. Ich dalsze losy też są jakby skądś mi znane, bo kolejne godziny poświęcą na eksplorację coraz niższych pięter rozciągających się pod kościołem podziemi, eksterminując hordy potworów i potężnych bossów, w tym rzeźnikopodobnego Kucharza i biorącego kąpiel w lawie Arcydemona.

Flexiscope i nie tylko

Z chwilą zejścia do podziemi gra staje się Diablo z wyciętymi z papieru i stosownie „animowanymi" postaciami. Poszczególne piętra są naturalnie generowane proceduralnie, przy czym **długość rozgrywki możemy zaplanować samodzielnie** za sprawą systemu Flexiscope. Ten pozwala zdecydować, jak wiele pięter zamierzamy zwiedzić za jednym posiedzeniem (skalując stosownie nagrody), i dzięki temu, że bierze pod uwagę w szacunkach styl gracza, z czasem staje się naprawdę precyzyjny. Jedynym ograniczeniem rozgrywki wobec pierwowzoru jest konieczność poruszania się wzdłuż ścieżek, co zwiększa ryzyko bycia otoczonym przez swobodnie przemieszczających się wrogów. Precyzję wymusza także konieczność trafiania kursorem w stosowne miejsca, by rozbijać wrażе osłony lub przerywać czary, jak również „wklikiwania się" we własną pulę zdrowia w przypadku leczenia trucizny, a nawet „poprawiania" pozycji kart zdolności i wyposażenia naruszonych wskutek ataków. Podoba mi się także stosowanie przez wrogów różnych żywiołów i zdolności specjalnych, których aktywację, a jakże, można i trzeba przerywać. Świetne są wreszcie mechanika levelowania, która efektywnie zmniejsza odporności wrogów, i pomysł, by mana służyła także do aktywacji artefaktów z ekwipunku, dzięki czemu mój Żelisław nie mógł pompować wyłącznie zdrówka. A przecież dochodzi też identyfikacja artefaktów, usprawnianie ich przy użyciu run, balansowanie ryzyka i nagrody w kociołku karczmarki, a nawet świetna muzyka à la Matt Uelmen i... rewelacyjna polska wersja językowa, której obecność na tym etapie produkcji da się wyjaśnić tylko tym, że twórcy gry to... Polacy.

No właśnie – swoistym dopełnieniem **satysfakcji wynikającej z obcowania z tak udanym i tak kompletnym wczesnym dostępem** jest to, że i twórcy, i gra są stąd.

To papierowe Diablo i dużo, dużo więcej.

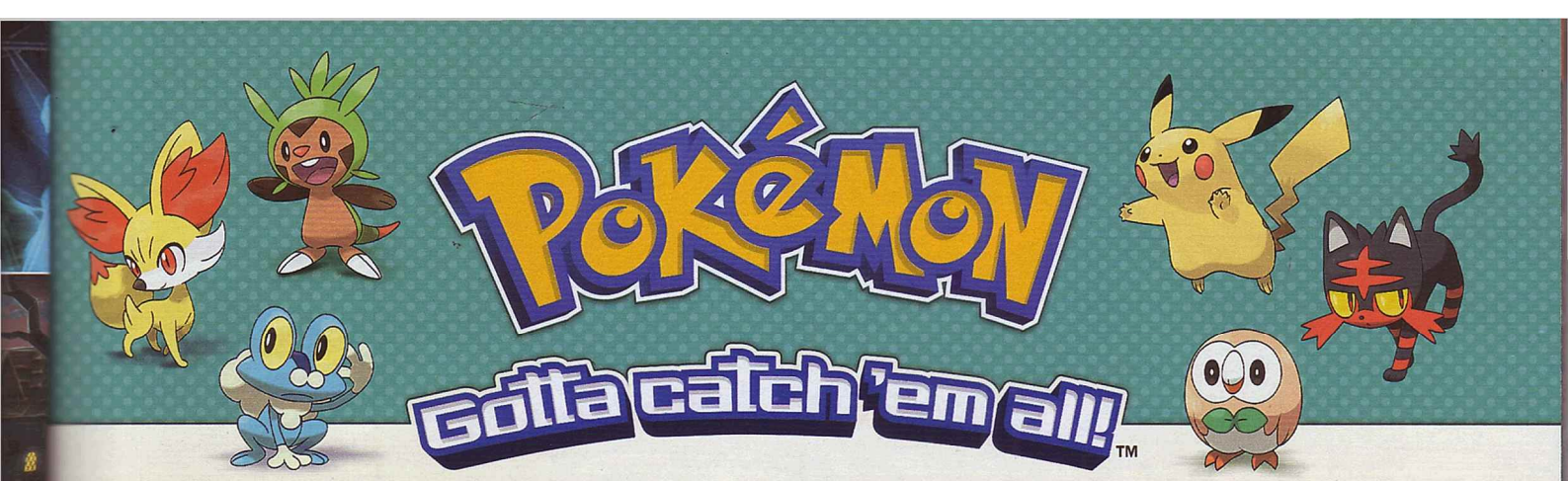
Im najbardziej zatem chciałbym pogratulować tego, że ich dzieło już teraz nie ma słabych punktów. Wszystkim graczom zaś polecam steamowy early access, bo Book of Demons to nie tylko papierowe Diablo, ale dużo, dużo więcej. |CDA|

CIESZY

+ właściwie wszystko!

NIEPOKOI

– teoretycznie endgame?



TE NAJLEPSZE GRY POKÉMON – TYLKO NA NINTENDO 3DS

Pokémon Moon

Pokémon Sun

Pokémon Go Plus

Pokémon
Alpha Sapphire

Pokémon
Omega Ruby

Pokémon X

Pokémon Y

Pokémon Super
Mystery Dungeon

Pokémon
Rumble World

Pokémon
Art Academy

Pokémon Mystery
Dungeon: Gates to Infinity

*Niezbędny bezprzewodowy dostęp do internetu.
Wymagana rejestracja Nintendo Network ID oraz
zaakceptowanie zasad użytkowania i polityki prywatności.

Demo dostępne
do pobrania
już teraz!

Nintendo eShop

NINTENDO 2DS.

new NINTENDO 3DS XL

Nintendo
The Pokémon Company

www.nintendo.pl

CONQUEST
entertainment

© 2016 Pokémon. © 1995–2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

JUŻ GRALIŚMY!

- PRODUCENT: LUDEON STUDIOS
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 123 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.RIMWORLDGAME.COM
- GATUNEK: SURVIVAL/RTS

RIMWORLD

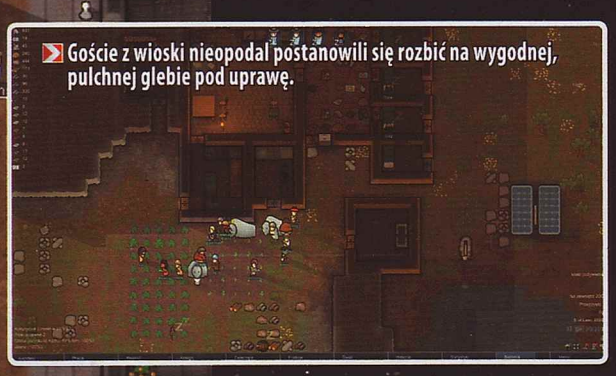
Kopie kosmoziemniaki: **enki**

Jeżeli masz pamięć jak słoń, zapewne doświadczasz właśnie małego déjà vu. W produkcję Tynana Sylvestra „już graliśmy" na łamach CDA nieco ponad dwa lata temu. Dziś z okazji steamowej premiery wczesnej wersji gry zaglądamy do ObrzeżoŚwiata ponownie.

Canim jest nudystką. I co jej zrobisz?

Oko na RimWorld miałem od mniej więcej półtora roku, a **nęcił mnie przede wszystkim wizją pobawienia się w budowanie kosmicznej kolonii w stylu Dwarf Fortress pożenionego z Prison Architectem**. Wziąłem się z nim za bary zaraz po jego premierze we wczesnym dostępie, a pierwszą decyzją, którą musiałem podjąć przed rozpoczęciem rozgrywki na dobre, był wybór jednego z trzech „sztucznointeligentnych" reżyserów rozgrywki. Mają oni za zadanie niczym w Left 4 Deadach sprawiać, żeby było emocjonująco i nieprzewidywalnie. Klasyczna Kasandra, na przykład, jest tą domyślną, o zbalansowanych poglądach na rodzaje wydarzeń, które powinny się przytrafiać graczowi. Oprócz niej entuzjaści absolutnego braku nieprzewidzianych wrażeń mogą wybrać Przyjazną Phoebe, a uzależnieni od adrenaliny – anarchistycznego do szpiku kości Losowego Randy'ego. (RimWorld ma niemal pełne fanowskie spolszczenie, choć gry słów związanej z nazwiskami AI nie udało się odpowiednio przetłumaczyć).

Synalek-podpalacz kończy rozgrywkę, zanim się jeszcze zaczęła.


Goście z wioski nieopodal postanowili się rozbić na wygodnej, pulchnej glebie pod uprawę.

Happy little accidents

Najpierw założyłem Derry – trzyosobową kolonię rozbitków, do których po kilku dniach, staraniem wyżej wspomnianej Kasandry, dołączył czwarty. Dave po prostu przypałętał się i został. Zupełnie inaczej niż w przypadku kolejnej gry zarządzanej przez Randy'ego, w której chciałem sobie błogo ułożyć życie pojedynczym kolonistą, a już po kilku minutach dostałem alert o tym, że jakiś dziadunio ucieka przed wandalem i dołączy do mnie, jeśli mu pomogę. No to pomogłem i tyle mi zostało z pustelnictwa, a jeszcze chwilę później do gromadki wprosiła się lekko świrnięta narkomanka-nudystka. Na szczęście również szybko przyszła fala upałów i zanim wszyscy zdążyli zebrać materiały na generator (nie mówiąc o klimatyzatorze), pozapadali na udary i porzuciłem rozgrywkę, zatrzymawszy ją w czasie tuż przed ich nieuchronną męczarnią. O trzeciej próbie powiem tylko tyle, że był to scenariusz ściągnięty z Warsztatu Steama. Miał tytuł „Couple" sugerujący zmagania pary kochanków-rozbitków. Niefortunny o tyle, że po losowaniu postaci okazało się, że ona to matka, a on to syn. I to do tego piroman, który w trymiga dostał załamania nerwowego i sfajczył wszystkie początkowe zapasy.

Wróćmy do Derry. W Derry nie było katastrof, tylko „małe, wesołe wypadki". Jak na przykład wtedy, gdy zainstalowałem akumulator energii z turbiny wiatrowej oraz kuchenkę elektryczną na świeżym powietrzu. (A raczej koloniści zainstalowali – w grze rysujesz tylko plany, to oni wszystko budują, pichcą, tworzą, ścinają czy brudzą sobie ręce przy stanowisku do wytrzewiania ubitej zwierzyny). Gdy spadł deszcz, zwarcia popaliły przewody i uszkodziły urządzenia. Innym razem, zniecierpliwiony tym, że nie potrafiłem utrzymać kota jednego z kolonistów poza spiżarnią, po prostu kazałem zwierzaka zarżnąć, co odbiło się stałym pogorszeniem nastroju jego byłego już właściciela. Kilkakrotnie, zwykle pojedynczo, nawiedzali mnie bandyci, którym następnie usypywałem zgrabne mogiłki w rzędzie. Raz w wyniku „tajemniczej zarazy" padły mi wszystkie plony ziemniaków i kukurydzy. Na szczęście w pobliżu kręciło się stadko tłustych bawołów, a niedługo później odwiedziła mnie karawana z innej osady. Obecnie okolicę przykrył śnieg, ale dajemy radę.

Gra na poziomie

Wielu z systemów napędzających RimWorld nie zdążyłem jeszcze tknąć. Wymiany organów wewnętrznych i tworzenia protez. Chronienia się przed toksycznymi chmurami. Ba, nie uwarzyłem nawet ani jednego kufla piwa! Wszystko to już jednak zaszyto w kod gry, która wciąż jest rozwijana.

Przyznam na koniec, że **choć bawię się dobrze, obiecywałem sobie po grze nieco więcej**. Rozgrywka toczy się tu na jednej płaszczyźnie fizycznej – nie da rady dokopać się do podziemnego leża smoczyska, które zmiecie przerażonych kolonistów wraz z całą fortec... osadą. Zamiast starożytnych dziwów w ruinach czeka co najwyżej „sprasowana machineria", z której da się wykuć kilofem elektroniczne komponenty. To nie jest Dwarf Fortress 2.0, którego szukasz. Ale i tak będziesz miał frajdę. |CDA|

CIESZY

- **rozbudowana, oparta na systemach**
- **po dogłębnym odrobaczeniu**
- **reżyserzy AI**

NIEPOKOI

- **górnictwo tylko na powierzchni**

- PRODUCENT: BETHESDA SOFTWORKS
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: DARMOWA OTWARTA BETA
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
- LEGENDS.BETHESDA.NET
- GATUNEK: KARCIANKA

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

The Elder Scrolls

LEGENDS

Cytuje Barneya Stinsona: **9kier**

Stół podzielony na dwa szeregi, arena solo, karty proroctwa – żadna z tych zagrywek Bethesdy nie przykryje tego, że The Elder Scrolls: Legends to zmodyfikowany Hearthstone. Plus jest taki, że w Legendy gra się równie dobrze.

Jednostki mogą atakować tylko przeciwników z tego samego szeregu.

Zwłaszcza że lubię w karciankach tryby singlowe, a otwarta beta oferuje całkiem pokaźną, podzieloną na trzy akty kampanię i arenę, którą – w przeciwieństwie do tej z hitu Blizzarda – da się rozgrywać samotnie. W tej ostatniej trzeba pokonać łącznie dziewięcioro przeciwników kierowanych przez AI i dopiero wtedy będziesz mógł zostać gladiatorem PvP. Nie jest to wcale takie proste, bo **komputer jest naprawdę cwany i kiedy może, bije w miękkie**. Podobnie jest pod koniec kampanii, która tylko na początku prowadzi gracza za rączkę, służąc za samouczek i dając do ręki akurat taką kartę, jakiej potrzebujesz.

W dwuszeregu zbiórka

Legendy ani nie wyglądają zachęcająco, ani nie mają wyrazistej konwencji (przykro mi, skoro istnieje Hearthstone? Nie tylko dlatego, że jak mawia Barney Stinson w „Jak poznałem waszą matkę", „nowe jest zawsze lepsze". (Choć jest to argument dla tych, którzy nigdy HS-a nie próbowali lub wypadli z tamtejszej mety, a kiedy próbują wrócić, są poniżani legendami i kombosami).

Legends wnosi do wciąż żywej, ale utartej formuły trochę świeżości. Po pierwsze stół podzielony jest na dwa szeregi, z których jeden zapewnia wystawionym stworzeniom chwilową osłonę, a drugi nie. Jednostki mogą atakować wrogów tylko z tego samego rzędu (co pozwala na udane dywersje), a i zdolności działają często wyłącznie na jeden z nich. Szkoda, że na razie Bethesda wykorzystuje potencjał szeregów jedynie w kampanii, gdzie warunki na planszy bywają naprawdę dziwaczne.

Po drugie gdy przeciwnik zabiera ci zdrowie, co ileś punkcików niszczy runę pozwalającą ci dobrać kartę. Nie wpływałoby to zbytnio na balans – no, może w późnej fazie gry, gdy wszyscy wyprzytykają się już z kart – gdyby nie dodatkowa losowość. Na wielu kartach widnieje napis „proroctwo" i jeśli trafi się taka podczas utraty runy, można ją zagrać – natychmiast i za darmo! Nie dość, że wprowadza to pewną formę reakcji, to jeszcze czasem pozwala w chwili kryzysu wyłożyć drogą i dobrą kartę.

Po trzecie, talię buduje się w maksymalnie dwóch kolorach, choć nie uświadczysz tu – jak w Magicu i jemu podobnych – różnobarwnych zasobów. Tu atrybuty symbolizują „charakter" talii. Przykładowo zabójca bazuje na zwinności i inteligencji, a mag na wytrzymałości i sile woli, ale dotychczas tylko na arenie musiałam wybrać klasę – zazwyczaj po prostu tworzę talię z dowolnych kolorów. Bywa też, że znaczek na kolejnej karcie pełni funkcję rzutu monetą.

Hearthstone ma konkurencję!

Koniec monopolu?

Wszystko to łączy się w naprawdę przyjemną grę, która **już teraz oferuje sporo zabawy**. Oprócz kampanii i dwóch rodzajów aren, w których tworzy się talię w locie, można trenować z AI i ścierać się w klasycznych potyczkach z graczami, których znajduje się nadspodziewanie prędko. W sklepie da się kupić boostery (jeden za 100 sztuk złota, czyli wewnątrzgrowej waluty, dwa za 13 zł), bilety na arenę (150 sztuk złota lub 9 zł) i cieszy mnie wyraźne: „Uwaga! Zaraz wydasz realną walutę". Są questy dziennie, tytuły, rangi i naprawdę jedyne, co mnie drażniło, to dwa bugi – sporadyczna nieresponsywność i „fabularne" wskazówki taktyczne w trakcie meczu, które znikały po ułamku sekundy. Innymi słowy: nic, czego należałoby się wstydzić. Wygląda na to, że Hearthstone ma w końcu poważnego konkurenta! |CDA|

W kampanii co jakiś czas wybierzesz jedną z dwóch kart lub ulepszeń.

CIESZY

- odświeża utartą formułę
- rozbudowany tryb single
- mnóstwo opcji taktycznych
- możliwość ulepszania i wyboru kart w kampanii
- arena solo
- niezła AI

NIEPOKOI

- trzon różnie z Hearthstone'a
- drobne błędy
- mało wyrazista konwencja
- nieciekawa oprawa

27%

kart odblokowałam po pierwszych 5 godzinach niespiesznej gry. Sami odpowiedzcie sobie na pytanie, czy jest sens kupować boostery.

- PRODUCENT: INDUSTRY GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 120 ZŁ)
- OPŁATY: NA RAZIE NIC POZA WCZESNYM DOSTĘPEM
- WWW.KINGSANDHEROES.COM

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

- GATUNEK: RPG/AKCJA

KINGS AND HEROES

Jeśli gracie solo, bierzcie kogoś, kto uderza z dystansu. Zwarcie jest śmiertelnie groźne dla samotników.

Wyrolował rangera: **Krigore**

„Po co w to grać, jak pewnie taniej da się kupić Skyrima i zainstalować go z całą masą modów?" – Allor czasem odpuszcza sobie bycie dobrotliwym gapciem, by przywalić prosto z aksa. Niby racja, ale co, jeśli ktoś chce po prostu powłóczyć się z drużyną po podziemiach?

Pobrzmiewają tu echa klasycznego rolplejowania – choć miłośników starych rozwiązań muszę rozczarować: **Kings and Heroes koło turowych erpegów nawet nie leżało. Tutaj się biega, celuje i strzela**, a świat widzimy oczami bohatera. Jak we wspomnianym Skyrimie. Tyle że od początku czuć, że jest biedniej.

Pięć razy sześć

Pierwsze wrażenie gra robi niezłe: z pomocą starej wiedźmy wybieramy sobie jedną z pięciu profesji i przyporządkowujemy jej którąś z sześciu dostępnych ras. Wszystko prawilnie opisane, z kanonicznymi karami i premiami do cech zależnie od wyboru. Potem jest losowanie statystyk. Nie można ich sobie rozdzielić samodzielnie, trzeba poturlać wirtualne kostki. Dziwne rozwiązanie: rozumiem, gdyby można było raz rzucić kostką i pogodzić się z werdyktem bogów, a potem, zaciskając zęby, torować sobie drogę przez lochy jakimś elfim pierdołą o zręczności nacpanego eukaliptusem koali. Ale tutaj rzucać kośćmi da się ad mortem defecatam. Dla mnie to głupota, ale może za to jest bardziej klimatycznie.

No dobra, mamy postać, co dalej? Ano trzeba iść do karczmy, rozsiąść się przy jednym ze stołów i poczekać na resztę osób. **Matchmaking powinien zrobić swoje, dobierając drużynę ośmiu graczy**, ale jak takowych nie ma, to trzeba ruszyć w tan samemu. Najpoważniejszą formą rozrywki jest tutaj zwiedzanie lochów: podziemia tworzone są losowo lub wedle przyjętych wytycznych. Polecam zdecydować się na ten drugi sposób i w ustawieniach na początku spuścić z tonu – szczególnie jeśli stworzyłeś postać walczącą w zwarciu. Balans klas tu jest czysto umowny i jeśli nie atakujesz z dystansu, to długo nie pożyjesz.

Muszę przyznać, że twórcy rozmach mają: najskromniejsza wersja podziemi na najłatwiejszym poziomie trudności to co najmniej pół godziny grania. Z kolei te największe i najtrudniejsze oferują kolejnych poziomów i przeciwników tyle, że dnia nie starczy. Serio. **Loot wpada na tony, wróg pada pokotem. Tyle że to... takie nudnawe jest.** Podziemia występują w dwóch wersjach wizualnych: krypty i jaskinie. Wrogowie to takie tępe ludziki różnego autoramentu, co to niby przeszkadzają magią i mieczem, ale w ostatecznym rozrachunku przede wszystkim notorycznie blokują się w załamaniach podłoża. **Sztuczna inteligencja kuleje tutaj niczym dziad proszalny przed publicznością na rynku**, co psuje zabawę.

Ruszczkom i aksem

Poza lochami i szczątkowym życiem towarzyskim w mieście **na razie nie ma tu za wiele do roboty**. Puściłem się samopas za miasto: o ile flory tu częstokroć więcej niż w Księdze dżungli, to fauna raczej nie dopisuje. A jak już dopisze, co zdarza się raz na kilkanaście minut spaceru, to cię zje – bo różnica poziomów bywa niekiedy zatrważająca. Okolice miasta to obecnie bardziej prowizorka niż propozycja prawdziwej zabawy.

Broni się za to gratologia i mechanika postaci. Sprzętu tu aż nadto, fajnie się go przegląda, graty da się sprzedać lub przerobić. Każda z postaci ma charakterystyczne umiejętności, które przydają się w boju: szarża u wojownika, pułapki u rangera czy wskrzeszanie poległych u kleryka – wszystko to pozwala zbudować naprawdę zróżnicowaną i zgraną drużynę. Udało mi się to ze dwa razy i – muszę przyznać – było fajnie.

Jako całość jednak gra wymaga jeszcze sporo pracy: twórcy obiecują, że będą PvP, smoki i inni bossowie w otwartym świecie, questy i że w końcu zrobią użytek z wprowadzonego na razie najwyraźniej dla ozdoby systemu określającego stosunek postaci do świata. Chciałem być chaotycznym dobrym i bohatersko pieścić swego chomika – ale fantazji nie zrealizowałem.

Kings and Heroes to taka gra w powijakach, która **dużo obiecuje, trochę pokazuje, ale zakupu jak dotąd warta raczej nie jest**. Niech ją sobie twórcy dopieszczają, niech kolejne patche się pojawiają, a wy kibicujcie, stojąc z boku. Przynajmniej teraz, bo w perspektywie kilku, kilkunastu miesięcy może się zmienić w sympatycznego, nastawionego na akcję rolpleja. CDA

CIESZY

- ⊞ fajny system tworzenia postaci
- ⊞ nastawienie na drużynę i wspólne przedzieranie się przez lochy
- ⊞ miejscami fajny klimat

NIEPOKOI

- ⊟ na dłuższą metę monotonna
- ⊟ bugi i głupota przeciwników
- ⊟ wiele elementów to prowizorka

Prawdziwa sesja

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę – a najlepiej to zrobić w karczmie. Twórcy rozwiązali problem klasycznie, nawiązując przy tym do tradycyjnych rolplejów. Gdy przyjdziecie do wspomnianej karczmy, zastaniecie tam stoły, a przy każdym osobnika z książką, który – gdy tylko się do niego przysiądziecie – pyta, co chcecie robić. To nic innego jak nawiązanie do Mistrza Gry, czyli osoby, która prowadzi sesję „papierowego" RPG.

Póki co w grze są dwa rodzaje lochów do wyboru – do obydwu dostaniecie się, zagadując do Mistrza gry w karczmie.

- PRODUCENT: SEITHCG
- DATA WYDANIA: PRZEŁOM 2016/2017 (PC), NIEZNANA (KONSOLE)
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE LUB GOG-U (OK. 80 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.GHOSTOFATALE.COM

- GATUNEK: AKCJA/SKRADANKA

JUŻ GRALIŚMY!

Ghost of a Tale

Szukał trutki na szczury: **Cursian**

Nie będę wam ściemniał – zainteresowałem się tą grą tylko dlatego, że panuje sezon ogórkowy i nie miałem nic lepszego pod ręką. Spodziewałem się częstego we wczesnym dostępie ledwie działającego badziewia, a tymczasem byłem zachwycony. Przynajmniej początkowo.

Praise the Sun!

Produkcja zaistniała głównie za sprawą Lionela Gallata, który wykonał blisko 90% prac nad nią. Facet nie jest może specjalistą od gier, ale przez lata pracował m.in. dla wytwórni DreamWorks i Universal Studios, gdzie odpowiadał za animacje w takich filmach jak „Droga do Eldorado" czy „Rybki z ferajny". Nie dziwi więc, że **największą zaletą gry jest prześliczna oprawa wizualna**.

Jak mysz ze szczurem

Główny bohater Ghost of a Tale jest mysim minstrelem, ale zamiast podążać drogą wydeptaną przez niezliczone pokolenia kumpli po fachu i spędzać całe dnie np. na dybaniu na wątpliwą cnotę okolicznych mieszczek gnije od dłuższego czasu w obskurnej celi. Na domiar złego jakiś nikczemnik bezczelnie uprowadził wybrankę jego maleńkiego serca. Nieszczęsny Tilo prawdopodobnie do dziś gnieździłby się w zapleśniałym sienniku, gdyby nie wsparcie ze strony tajemniczego sojusznika. Karłowaty heros korzysta z uśmiechu fortuny i pryska z ciupy, by po chwili ruszyć na pomoc ukochanej. Brzmi słodko, prawda? W pierwszym odruchu aż chciałoby się chwycić miednicę, żeby nie zanieczyścić dywanu. O dziwo jednak wasze żołądki są bezpieczniejsze, niż mogłoby się wydawać.

Opowiastka jest naiwna, ale **znakomicie komponuje się ze śliczną, baśniową grafiką, przez co ma się wrażenie uczestnictwa w interaktywnym „Shreku"**. Bardzo cieszy również pieczołowitość, z jaką autor przyłożył się do pogłębiania uniwersum. Myszy dorobiły się własnego języka oraz szeregu dziwacznych, ale uroczych zwyczajów. Żaden szanujący się gryzoń nie pokaże się na przykład publicznie bez stosownego stroju, który wyznacza jego przynależność klasową. Piraci biegają więc w niedorzecznych kapeluszach i z przepaskami na oczach, złodzieje w komicznych maskach, a minstrele... cóż, jak to artyści – z gołą rzycią. Co ciekawe, ten aspekt znalazł swoje odbicie w rozgrywce. Tilo często będzie zmieniał wdzianka, by oszukać napotkanych NPC-ów i wydębić od nich cenne informacje lub przedmioty.

Myszkowanie po kątach

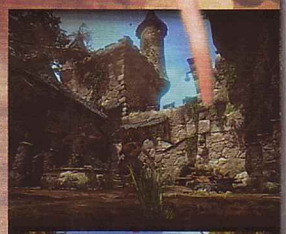
Skoro już jesteśmy przy gameplayu, wypadałoby zaznaczyć, że Ghost of a Tale to **połączenie prostej gry akcji z równie nieskomplikowaną skradanką**. Bohater nie jest wojownikiem i by przetrwać, musi schodzić z drogi szczurzym patrolom, chowając się w beczkach, szafkach i podobnych zaciszach, pełniących przy okazji funkcję punktów zapisu. Mimo niedającej się ukryć prostoty początkowo bawiłem się wybornie, ale z czasem zacząłem dostrzegać coraz liczniejsze głupotki i niedoróbki.

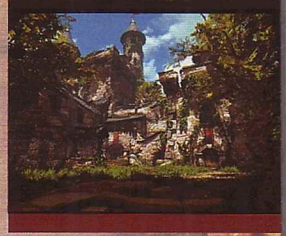
Najbardziej zabolał mnie moment, w którym uświadomiłem sobie, że całe to czajenie się po kątach nie bardzo ma sens, bo na dobrą sprawę wystarczy przebiec obok przeciwników sprintem, zniknąć za rogiem i wleźć do najbliższej kryjówki, bo zapchlone cymbały są zbyt durne, by zajrzeć do jedynej beczki w całym pomieszczeniu. Przy odrobinie dobrej woli można to zrzucić na celowo zaniżony poziom trudności (wszak gra ma trafić także do najmłodszych), ale nic nie ratuje **kiepsko zaprojektowanych zadań**. Większość z nich sprowadza się do łażenia po niewielkim zameczku i lizania ścian w poszukiwaniu kolejnych szpargałów. Sytuacji nie poprawiają również liczne bugi. Strażnicy blokują się na przeszkodach terenowych, mapa odmawia współpracy, a wykrywanie kolizji szaleje. Nie są to może wpadki, które uniemożliwiałyby zabawę, ale zdecydowanie potrafią dać się we znaki.

Mimo wszystko jestem pod wrażeniem tego, co udało się osiągnąć Gallatowi. Z pomocą zaledwie kilkorga kolegów stworzył dziełko, które naprawdę może się podobać. Jeśli tylko uda mu się wyeliminować błędy i nieco urozmaicić rozgrywkę, powstanie sympatyczny, warty uwagi tytuł. |CDA|

CIESZY
- ⊞ śliczna grafika
- ⊞ sympatyczne realia

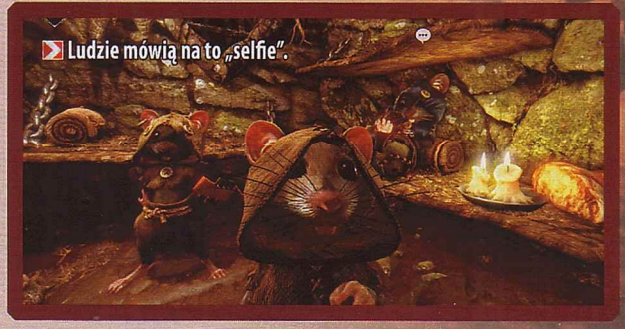
NIEPOKOI
- ⊟ sporo bugów do usunięcia
- ⊟ mało urozmaicone zadania





Dwa lata to już epoka

Na oficjalnej stronie gry można znaleźć screeny, które pokazują, jak daleką drogę przeszła od Gamescomu 2014, gdzie zaprezentowano grywalne demo, oprawa graficzna. Warto było czekać!


Ludzie mówią na to „selfie".

- PRODUCENT: CI GAMES
- DATA WYDANIA: 27 STYCZNIA 2017
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- WWW.SNIPERGHOSTWARRIOR3.COM
- GATUNEK: FPS/SKRADANKA

JUŻ GRALIŚMY!

SNIPER GHOST WARRIOR 3

Śpi w gawrze: **enki**

Cierpliwość i kamuflaż to największe z cnót snajpera i Ghost Warrior numer 3 opanował je do perfekcji, nie ujawniając się przez prawie rok od ostatniego publicznego pokazu na Gamescomie 2015. Na pięć miesięcy przed premierą nie ma jednak co już się dłużej czaić – czas wzuć kamasze, upaprać twarz tłustym świństwem i ruszyć podziwiać gruzińskie krajobrazy.

W trzeciego DuchoWoja grałem w warszawskiej siedzibie CI Games – studia, któremu przez ostanie lata udało się zrzucić odium szefa kaszankowej kuchni i sukcesywnie zarabiać na produkcję coraz większych i większych gier. Obecnie nad wyżej wymienionym tytułem pracuje tam około setki osób wspieranych przez kilkudziesięciu podwykonawców, głównie z Azji. Kierujący firmą Marek Tymiński otwarcie ma nadzieję na to, że „trójka" będzie kolejnym punktem zwrotnym w jej historii. Tym, pozwolę sobie dopowiedzieć, za którym kryje się bilet w jedną stronę do krainy AAA.

Mapy są na tyle duże, że twórcy dadzą możliwość podróżowania za kierownicą ichniej wersji Łady Nivy.

Jaś Północnik

Tymczasem w Gruzji separatyści przejęli zbrojnie północne regiony państwa, terroryzując ludność i zasadniczo grabiąc sobie piekielnie u NATO swym niesympatycznym zachowaniem. USA odpowiada, wysyłając na miejsce swoje siły, przy czym w naszym wycinku tego fikcyjnego konfliktu owymi siłami będą bicepsy, tricepsy i zginacz głęboki palców prawej ręki Jona Northa – snajpera nad snajperów. Oprócz tego, że wykonuje rozkazy dowództwa, Jon ma również prywatną misję – chce odnaleźć porwanego przed laty na tych terenach brata. Dlaczego armia zgodziła się wysłać na tak ważną i delikatną misję pojedynczego, a przede wszystkim zaangażowanego emocjonalnie żołnierza, to sprawa między nimi a scenarzystami z CI Games. Ja tylko od siebie dodam, że w ogrywanej przeze mnie wersji, która była jeszcze pozbawiona profesjonalnego dubbingu, wysoki głos głównego bohatera brzmiał tak cudownie niewinnie, że aż żal mnie ściska, że przed premierą prawdopodobnie zostanie zamieniony na standardową chrypkę zaprawionego w boju osiłka. Zaginie w pomroce dziejów bez szansy na to, by odważnie wprowadzić do branży nowe porządki w kwestii krzywdzących, niedoścignionych standardów stawianych męskim bohaterom. Ech.

Tylko nie w szczepionkę!

Twórcy powiadają, że nasza przygoda zawrze się na gruzińskich terenach w całości, przy czym **wreszcie (WRESZCIE!) dane nam będzie pohasać po otwartym świecie. Wróć! Po otwartych mapach**, które mają reprezentować różne rodzaje krajobrazów. Tego typu lokacji o powierzchni, na oko, kilka na kilka kilometrów ma być „parę". Moja trzygodzinna przygoda z grą miała miejsce właśnie w jednej z nich.

Far Cry: Ghost Warrior

Jako wojny... pardon, wolny duch miałem możliwość wyboru spośród czterech zadań do wykonania w dowolnej kolejności. Zanim jednak do nich przystąpiłem, zapoznałem się z systemem jaskiniowych baz polowych, a tym samym tzw. pętlą rozgrywki, która jest z nimi nierozerwalnie związana. Na każdej z dużych map znajduje się po kilka bezpiecznych schronień Jona, pomiędzy którymi

Widzieć więcej

Oczywiście, że w Ghost Warriorze 3 zaszyto tzw. skupienie, czyli specjalny widok będący „wizualizacją efektów wielu lat treningu snajperskiego"! Podświetla on przede wszystkim krawędzie, po których można się wspinać (jest ich siła) – zarówno naturalne, jak i stworzone ludzką ręką. Oprócz tego użycie go pokazuje przez ściany sylwetki wcześniej oznaczonych wrogów.

Rozpoznanie dronem to konieczność przed przystąpieniem do akcji.

Straż Ochrony Kolei przestaje się patyczkować z chuliganami.

widziałem w demie, dało się przykręcić tłumik. Większe znaczenie ma rodzaj zabieranych na misję gadżetów i typów amunicji. Twórcy w przypływie natchnienia (niemal widzę w wyobraźni, jak szczęśliwy wynalazca tej idei wkracza z rozwianą czupryną w open space, niosąc dobrą nowinę) postanowili nadać dodatkowe znaczenie wszystkim wyrazom w tytule gry. Gdy wybierzemy z listy któreś zadanie i dowiemy się z briefingu, o co w nim chodzi, na ekranie pojawią się emblematy Sniper, Ghost i Warrior (do trzech naraz), obrazujące typ rozgrywki, którego należy się w nim spodziewać. To nie są ograniczenia (np. „przejdź misję bez wszczynania alarmów" czy inne podobne nonsensy), lecz wskazówki podpowiadające, jakie style rozgrywki będą w nich optymalne. Co zabrać ze sobą: granaty rozpryskowe czy C4; lekką czy ciężką kamizelkę; jaki typ amunicji (patrz: „Świszczące strzały")? Nikt oczywiście graczowi nie zabroni wtargnąć główną bramą w wojskowy kompleks i, hałłakując, powystrzelać wszystkich co do jednego przy pomocy wiernego kałacha po to, by ukraść jakieś leżące gdzieś na boku plany, którymi w sumie i tak nikt się nie interesował. Ale nie będzie to łatwe. »

Poprzednie części były wprawką. Teraz dopiero się zacznie.

może przemieszczać się błyskawicznie (i to naprawdę – czas ładowania w tym przypadku po prostu nie istnieje). W każdej z grot ma on do dyspozycji prąd, światło, śpiwór, stół do craftingu (plus za zupełnie zbędną animację rozkręcania imadła, gdy do niego podchodzimy) oraz stację dokującą dla swojego tabletu, który łapie zasięg nawet pod grubymi warstwami skał i ziemi. I nikt nie kradnie kabli na złom, gdy bohatera nie ma.

Tu śpimy, by się uleczyć i przeczekać na przykład do wieczora, a także dozbrajamy się. Kupujemy sprzęt (w magiczny sposób materializuje się w sekundę po dokonaniu transakcji) za zdobywane za zaliczanie misji oraz wyciągane trupom z kieszeni „dobra handlowe" oraz/lub samodzielnie wytwarzamy gadżety lub specjalną amunicję z materiałów poznajdowanych w rozrzuconych po świecie skrzynkach. Ten aspekt gry przypomina trochę ostatnie odsłony serii Far Cry, tyle że z minimalną interakcją z dziką zwierzyną (można spotkać na deszczu wilki jakieś) i głównym naciskiem na dziurawienie głów z oddali. Tutaj również podejmujemy decyzje o dobraniu ekwipunku przed wyjściem na łów. Jak? Trzy słowa: Sniper, Ghost, Warrior! Już tłumaczę.

Zawsze nosimy przy sobie karabin wyborowy, karabin maszynowy oraz pistolet. Ich dobór – podobnie jak rodzaju noża do egzekucji z bliska – to kwestia osobistych preferencji. Do wszystkich pukawek, które

Zbierz ich wszystkich!

Nie były omawiane podczas prezentacji gry, znalazłem je na własną rękę w menu – karty z wizerunkami (zapewne) zbirów do wytropienia i wyeliminowania przy okazji podróży krajoznawczych po Gruzji. Prawdopodobnie wydłużą wytrwałym graczom rozgrywkę o dobrych kilka godzin.

W tym momencie wiesz, żeś trąba, nie snajper.

Po zmierzeniu szczeliny palcami uznał, że jednak się nie przeciśnie.

zrujnowanego kościoła oraz rozległej stacji telekomunikacyjnej. Za każdym razem rzecz wyglądała podobnie – rozpoznanie dronem, trochę cichej eliminacji, na koniec nieco ognia maszynowego. **Sztuczna inteligencja wrogów... cóż, poczekajmy do recenzji, może jeszcze coś z niej będzie.** Każde zadanie zajęło mi średnio pół godziny, resztę czasu spędziłem, szwendając się po świecie w poszukiwaniu znajdziek, kolejnych czaszek do przestrzelenia i ładnych widoków, bo tutejszy cykl dobowy wraz z dynamiczną

Pamiętaj, by złowione drony zawsze wypuszczać na wolność.

Garściami czerpie z serii Far Cry, ale trzyma swój własny styl.

W środku cicho, ciemno, brudno, gruz i graffiti (ukłony w stronę scenografów – znają swój fach). Nie wstając z kucek, znalazłem schody, potem drugie, potem dziurę w suficie, potem balkon i z niego po zewnętrznej ścianie dostałem się na dach. Odszukałem drona, spojrzałem na przeciwległy blok i oto, hura!, na wprost na górnym piętrze krzątał się właśnie mój cel.

Przybliżyłem widok w lunecie, ustawiłem 100 metrów na celowniku, by skompensować balistyczny tor lotu pocisku, wstrzymałem oddech i nacisnąłem spust. Następnie spokojnie wróciłem na balkon, zlazłem jeszcze trochę, niepotrzebnie się oderwałem od ściany, wylądowałem twardo dobrych kilka metrów niżej, ale nic mi się specjalnego nie stało (w rzeczywistości łękotka, staw skokowy, a zapewne i piszczel byłyby do wymiany). Opuściłem teren misji, pogwizdując, i przyjrzałem się punktacji biorącej pod uwagę wyczyny związane z trzema wymienionymi wcześniej stylami rozgrywki.

Jak się okazuje, mają one również głębsze znaczenie jako drzewka rozwoju Jona pozwalające mu nabywać takie sprawności jak dłuższe wstrzymanie oddechu, większa wytrzymałość (trzeba mu przyznać, że sprintuje naprawdę olimpijsko, dzięki czemu jest w stanie błyskawicznie zmieniać pozycję) czy ogólnie pojęta nieprzebijalność skóry. Na koniec wdrapałem się z powrotem na wiadukt i skręciłem w las, by na piechotę wrócić do jaskini. **Nie mogłem wybrać nowego zadania, dopóki nie znalazłem się znów w przytulnej gawrze, co – przyznam – jest dla mnie umiarkowanie kontrowersyjnym pomysłem**, bo wymuszającym na graczu pewne powtarzalne i w konsekwencji żmudne zachowania.

Świadkowie historii

Wśród moich pozostałych eskapad znalazły się wycieczki na stację kolejową, do pogodą sprawiają, że przy grze na mocnym sprzęcie będą powody do mruczenia.

Po drodze natknąłem się na przykłady ciekawego, choć wybitnie niesubtelnego „environmental storytellingu": opuszczoną chatynkę z bimbrownią, modlitwę nad trupem zastrzelonej kobiety, wisielca pod stropem kamiennej wieży obserwacyjnej. Swoją drogą, przy „cyrkowym" niemal Sniperze Elite Rebellionu, strzykającym na lewo i prawo punktami doświadczenia i robiącym sobie jaja z odstrzeliwania nazistowskich jąder, ton Ghost Warriora 3, podobnie zresztą jak jego poprzedników, jest ciężki jak kopanie masowego grobu.

Wykończcie ją!

Ghost Warrior 3 nie będzie produkcją wybitną, ale też studio wciąż nie ujawnia ambicji, by takie dzieła tworzyć. Znamienne jest, że Marek Tymiński podczas oficjalnego powitania dziennikarzy wspomniał najpierw o zobowiązaniach wobec akcjonariuszy, a dopiero potem wobec graczy. Ale to nie jest felieton, a ja grze szczerze kibicuję, bo **jest na odpowiedniej drodze, by stać się dobrą, w porywach świetną grą snajperską**. Bardzo dużo zależy tu od końcowych szlifów, dodatkowego zróżnicowania zawartości i zlepienia wszystkich systemów gry w jedną satysfakcjonującą dla gracza całość. Gdy wyjdzie – zagram. |CDA|

CIESZY

- **możesz się wśliznąć, strzelić raz, wyśliznąć i zaliczyć misję**
- **spore otwarte tereny i swoboda**
- **widoki potrafią pieścić oczy**

NIEPOKOI

- **inteligencja wrogów**
- **liczba i jakość zadań pobocznych**
- **nie za ciężki ton jak na grę z laptopami w jaskiniach?**

Koledzy z podwórka

Cokolwiek wybierzemy, i tak **najlepszym przyjacielem gracza jest tutaj latający dron**. Służy jednocześnie za lornetkę (której, dopytałem się, w grze nie ma) i partnerującego zwykle snajperowi spottera. Można nim swobodnie manewrować we wszystkich kierunkach, a jego kamerka automatycznie oznacza wrogów i pozwala bezpiecznie obejrzeć sobie daną okolicę z każdej strony przed rozpoczęciem działań zaczepnych. To, rzecz jasna, bezczelne oszustwo, ale nas jest jeden, a ich legion.

Nie inaczej było w pierwszej misji, którą wybrałem. Obszar jej akcji ograniczony był do usytuowanych w dolince dwóch par bloków mieszkalnych i podwórka między nimi. Wszystko pełne łażącego żołdactwa, wśród którego gdzieś miałem znaleźć i ubić ich szefa. Opis zadania pobocznego uczynnie podpowiedział mi, że na dachu jednego ze wspomnianych budynków leży zestrzelony dron, którego warto przechwycić dla dobra i chwały Stanów Zjednoczonych.

Z wiaduktu kolejowego miałem piękny widok na cały kwartał wraz z przestrzenią pomiędzy blokami, ale postanowiłem podejść do sprawy od tyłu. Ześlizgnąłem się na dół, ominąłem dwóch zajętych rozmową strażników i podreptałem ku zadniej stronie jednego z rzeczonych budynków. Po kilku nieudanych próbach wdrapania się tu i tam (Jon jest spełnionym „ściankarzem", łazi po skałach jak stary wyga – patrz: „Widzieć więcej") znalazłem wybite okno na parterze.

Świszczące strzały

Oprócz podstawowej amunicji snajperskiej mogłem stworzyć i załadować do magazynka pięć typów specjalnych. Wybuchowe i przebijające wybuchają i przebijają – tu nic nowego. Dalej jest jednak ciekawie. Pociski DARPA to samosterujące cudeńka, które nic nie robią sobie z wiatru i odległości (ponoć naprawdę się już takie produkuje). Są jeszcze kule typu tagging – nie alarmują wrogów i oznaczają ich w niewielkim promieniu od uderzenia – oraz luring, które dźwiękiem wabią oponentów. Oczywiście obie powyższe również są zabójcze, jeśli trafią w miękkie.

BESTIA SIĘ WYBUDZIŁA!

FINAŁY LETNIEGO SPLITU EU LCS

27-28 SIERPNIA, KRAKÓW

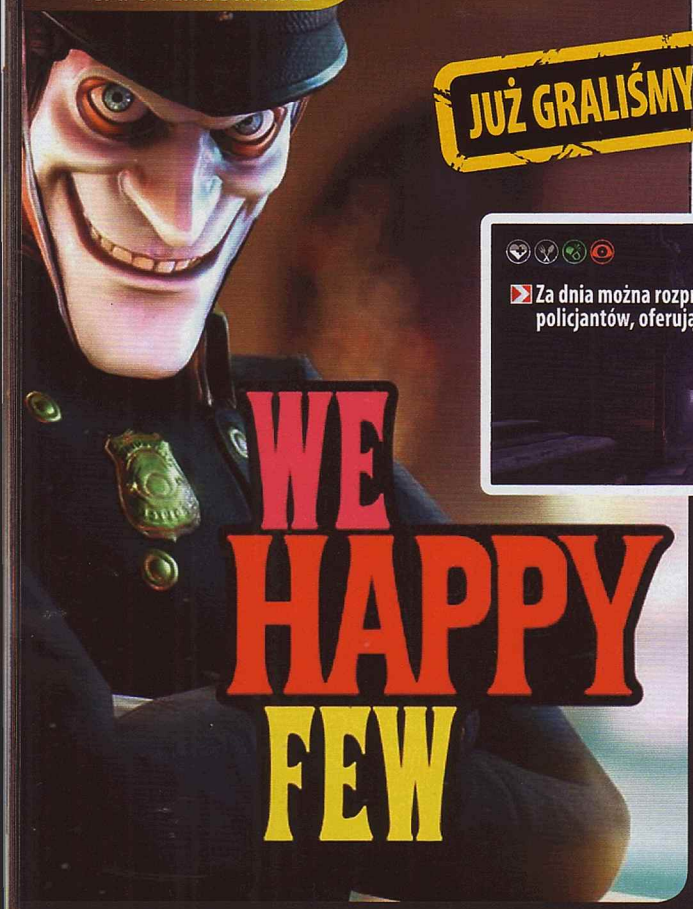
LEAGUE OF LEGENDS

RIOT GAMES

- PRODUCENT: COMPULSION GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 120 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.COMPULSIONGAMES.COM

GATUNEK: SURVIVAL

JUŻ GRALIŚMY!



WE HAPPY FEW

Koty odzyskały należne im miejsce – wśród elity.

Za dnia można rozproszyć policjantów, oferując im alkohol.

Pochrzynie, siłę daj!

Udaje radość: **9kier**

Nikt nie ma chyba wątpliwości, że gra nie jest grą od chwili poczęcia – momentu, w którym powstanie pierwsza grafika koncepcyjna czy pierwszy kawałek kodu. Nawet alfa We Happy Few, choć jest w niej już jakaś rozgrywka, w moich oczach nie zasłużyła jeszcze na to miano.

Nie wykluczam, że „miejski" pierwszoosobowy survival Compulsion Games – twórców Contrastu, którego CormaC zmieszał z błotem – przepoczwarzy się jeszcze w grę, ale trudno mi w to uwierzyć, skoro zawartość alfy to 50% tego, co znajdzie się w finalnym produkcie. To, co najlepsze we wczesnej wersji, a więc sekwencja, w której piniata okazuje się szczurem stłuczonym na krwawą miazgę, widziałam już na E3. Poza tym klimatycznym prologiem, który sprawia zresztą wrażenie osobnej „gry", **w We Happy Few brakuje na razie prawdziwej fabuły**, więc przez kilka godzin bez zaangażowania eksplorowałam proceduralnie generowane ulice, spotykałam tych samych ludzi, upychałam w ekwipunku jedzenie, narkotyki, broń i przedmioty do craftingu, wykonywałam mało ciekawe questy i od czasu do czasu okładałam kogoś po mordzie.

Trochę „Equilibrium"

Pierwotny pomysł jest intrygujący – **to alternatywne lata 60. w angielskim miasteczku, którego mieszkańcy przyjmują poprawiający nastrój narkotyk, by radzić sobie z powojenną traumą.** Dystopijne Wellington Wells tryska radością: zamaskowani ludzie pozdrawiają się na ulicach, bohater (Arthur, na razie jedyny dostępny) dziarsko spaceruje, na niebie kwitnie tęcza. Oczywiście tak długo, jak jesteś pod wpływem rozweselającej substancji – jednak spróbuj tylko ją odstawić! Zaraz ktoś krzyknie „downer!", wyciągnie zza pazuchy broń i zawoła policjantów, którzy spalują cię na śmierć.

Takie niebezpieczeństwo czyha jednak tylko w jednym z trzech otwartych obszarów, do którego musisz najpierw dotrzeć. Po prologu cenzor Arthur zostaje wyrzucony z radosnej społeczności i trafia na brudne przedmieścia, gdzie musi żywić się zgniłymi warzywami i zepsutym mięsem ukradzionym ze zrujnowanych, ale zamieszkanych budynków. Kontrast między miastem, w którym wciąż musisz mieć się na baczności, a tym, co dzieje się w pozostałych lokacjach, jest olbrzymi, przez co można się zniechęcić już na początku. Ulice są w większości puste, postacie bełkoczą perfekcyjnym brytyjskim angielskim (Arthur w tym przoduje), walczą bezmyślnie i łatwo okraść ich domy, a **jedynym wyzwaniem jest walka z ziewaniem, ciągłym przepełnieniem plecaka oraz interfejsem.** Przedmioty o różnej wielkości trzeba układać w ekwipunku ręcznie, mapę można włączyć klawiszem M, ale wyłączyć już nie, w dodatku nie zaznacza się na niej połowa interesujących miejsc, nawet jeśli wziąłeś z nich jakiegoś questa. Nie brakuje też bugów. Często zdarza się, że bohater i pozostałe postacie spowalniają do tego stopnia, że trzeba wyjść do menu (w prologu narzekałam, że postać chodzi zbyt szybko, ale gdy zobaczyłam, jak duże są mapy, podziękowałam za to w duchu), ludzie przenikają przez ściany, czasem wykonanie zadania nie usuwa go z dziennika albo ten ostatni wprowadza gracza w błąd (serio! Miałam sytuację, w której zostałam poproszona o zmodyfikowanie działania urządzenia, po czym okazało się, że trzeba było je wyłączyć). Innymi słowy – **częściej walczysz z niedoróbkami niż z faktycznymi przeciwnikami.**

Trochę Lovecraft

Warto dodać, że jest tu wszystko. Duchy. Plaga. Kulty, z których jeden, skrywany za sekretną bramą otwierającą się w nocy pod wpływem narkotyku, jest żywcem wyrwany z Lovecrafta, a inny – ku czci pochrzynu – spróbuje cię zabić, gdy nie zaczniesz grać na bębnach. Konwencji brakuje przez to wyrazistości i byłabym szczęśliwsza, gdyby developerzy rozbudowali pierwotną koncepcję i uczynili z tego faktyczną opowieść zamiast dodawać niepasujące do niej elementy. Zwłaszcza że zadania naprawdę nie porywają – przynieś bandaż, pozbieraj śmieci, przekradnij się, dogoń, wycraftuj, przywróć zasilanie. Dobrze, że **każda kolejna rozgrywka oferuje przynajmniej częściowo różne miejsca.** Gorzej, że nie angażuje na tyle, by po zgonie chciało się zaczynać od nowa – zdecydowanie lepiej wyłączyć sobie permaśmierć i nie musieć eksplorować od początku dużej, pustej mapy. Po premierze będzie na niej więcej do roboty, pojawi się też dwójka dodatkowych bohaterów. Prawdopodobnie oznacza to dwa nowe prologi, ale też mnóstwo nowych kwestii dialogowych – o nie! |CDA|

Czy zażyłbyś radość w pigułce?

Skąd taki tytuł?

Z dzieła Szekspira – „Henryka V". W oryginale król mówi: „But we in it shall be remembered – We few, we happy few", co przełożono na: „w pamięci ludzkiej będziemy żyć: my, wybrańców garść". W grze tytuł odnosi się do elity zamieszkującej miasto.

CIESZY

- ciekawy pomysł
- proceduralnie generowane lokacje
- duża mapa...

NIEPOKOI

- ..ale w większości pusta
- konwencji brakuje wyrazistości
- mało angażujące zadania
- zabugowana

- PRODUCENT: SUNBURNED GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 65 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.THE-GREAT-WHALE-ROAD.COM

- GATUNEK: RPG/TAKTYCZNA

JUŻ GRALIŚMY!

The Great WHALE ROAD

Czuje się oszukany, bo miały być wieloryby: **CormaC**

„The Great Whale Road to RPG z silnym naciskiem na opowieść i turowymi walkami taktycznymi z wykorzystaniem kart, w którym prowadzisz wczesnośredniowieczny klan...". Wystarczy. Gdzie podpisać?

Niewiele brakowało, bym przegapił niepozorną grę małego hiszpańskiego studia, bo podczas codziennej służbowej wyprawy do krainy tysiąca survivali, sieciówek, w które nikt nie gra, i retrośmieci (pardon, chciałem napisać: „nieposkromionej oryginalności, kreatywności i głębi przekazu niezależnych artystów") na The Great Whale Road kliknąłem przypadkowo. Natychmiast doceniłem ludzi, którzy zamiast iść na łatwiznę i wciskać mi skompilowane przez noc androny o elfach i nekromantach postanowili się wysilić i osadzić swą opowieść w naprawdę interesującym i niesztampowym kontekście, jakim jest **połowa VII wieku. Hiszpanie zapewniają, że do zgłębiania epoki mocno się się przyłożyli**, a na dodatek zaprosili do współpracy konsultantkę, która dba o to, by realia historyczne odwzorowane zostały możliwie wiernie. Jestem przy okazji całkowicie pewny, że założyciel Sunburned Games i zarazem pomysłodawca gry zna twórczość niejakiego Bernarda Cornwella na wylot, bo The Great Whale Road przesiąknięta jest na wskroś klimatem powieści historycznych genialnego Brytyjczyka. Czytania jest tu zresztą sporo, bo gra skoligacona jest z przygodówkami tekstowymi – zamiast animacji czekają opisy i statyczne plansze.

Hej ho, hej ho, na viking by się szło

Rozpoczynając kampanię, zyskałem nowy dom w postaci osady na pograniczu duńsko-saskim. Wersja wcześnie dostępna oferuje tylko jeden lud – Duńczyków – ale docelowo frakcji będzie do wyboru więcej. Na dzień dobry objawiły się **elementy zarządzania osadą** – na zimowym spotkaniu starszyzny kazano mi zaplanować rozwój mieściny na najbliższy rok, rozdzielając punkty akcji pomiędzy różne dziedziny, takie jak uprawa roli, polowanie, szkolenie wojów czy dyplomacja. Najważniejsze jest oczywiście zadbanie o to, by krajanie nie pomarli z głodu – zresztą część dostępnych aktywności nie ma jak dotąd przełożenia na rozgrywkę (np. nikt nie próbował atakować mojego sioła).

To, co najciekawsze, rozgrywa się latem, czyli w sezonie wypraw – dobierasz wtedy do drużyny kilku wojów, ładujesz do łodzi prowiant oraz towary i odbijasz od brzegu, by realizować zadania. Bardzo rozczarował mnie fakt, że TGWR nie okazał się średniowieczną wariacją na temat Sid Meier's Pirates! **– po Morzu Północnym nie da się żeglować swobodnie. Zamiast tego wybierasz z dziennika cel podróży** (czyli questa) i twój jedyny istotny wpływ na jej przebieg sprowadza się do podejmowania decyzji dotyczących odwiedzania lub nie mijanych osad, targów i obozowisk. Te pozwalają pohandlować, odwiedzić kowala, zrewitalizować drużynę noclegiem na lądzie, poprawić nastroje popijawą w tawernie czy zapolować.

Na ubitym heksie

Różnice poglądów między Duńczykami i Sasami czy innymi Fryzami rozstrzygane są na siatce sześciokątnej, ale **tradycyjną turową rozgrywkę taktyczną wzbogacono kartami**. Pomysł, by włączenie do boju towarzysza z drużyny uzależnić od wyłożenia jego kartonika, uważam za umiarkowanie trafiony, bo wystarczy uporczywy pech w losowaniu dobieranych kart, by stanąć samotnie w obliczu przeważających sił wroga. Na razie zróżnicowanie kartoników jest w zasadzie żadne (większe i mniejsze bonusy do ataku i obrony wojownika), więc zbyt często zdarza się, że wymieniając którąś z nich, dostajesz w zamian identyczną.

Niedobór zawartości jest zresztą główną bolączką obecnej – podkreślę, że bardzo wczesnej – wersji TGWR, co owocuje narastającym z godziny na godzinę schematyzmem rozgrywki. Ważnym jej elementem są częste zdarzenia losowe – np. choroba bydła w osadzie, spotkanie z dawnym towarzyszem broni w tawernie lub bójka członków załogi na łodzi – podczas których musisz wybrać któreś z podsuniętych przez grę rozwiązań. Sytuacje te szybko zaczynają się powtarzać i wiesz, jakie decyzje są optymalne, bo ich skutki już losowe nie są (czyli np. porzucony statek zawsze okaże się zasadzką). W finalnej wersji muszą być ich setki, żeby miały sens. Przed twórcami w ogóle jeszcze ogrom pracy. Choć The Great Whale Road to obecnie demo urywające się po jakichś pięciu godzinach i nie namawiam do zakupu, doceniam klimat gry i trzymam kciuki za to, by udało się zrealizować w pełni jej niebagatelny potencjał. **[CDA]**

Rekordowo krótka ramka

Skąd tytuł gry? Otóż „Drogą Wielorybów" Anglosasi nazywali Morze Północne.

CIESZY

- ciekawe realia historyczne zamiast sztampowego fantasy
- łączy kilka różnych gatunków w interesującą całość
- wciągnęła mnie, choć dopiero raczkuje

NIEPOKOI

- we wszystkich aspektach wymaga jeszcze masy pracy
- statyczna oprawa wizualna niczego nie urywa

PEGI 18

- PRODUCENT: EIDOS MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 148 ZŁ (PC), 219 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7870

- GATUNEK: RPG/FPS

Deus Ex

MANKIND DIVIDED™

ROZŁAM LUDZKOŚCI

Skradał się i hakował: **Krigore**

Parę lat wcześniej każdy zazdrościł mu wszczepów. Dziś, widząc modyfikacje w ciele Jensena, nieznający go ludzie potrafią na niego splunąć. Ale jemu nie robi to żadnej różnicy – znów musi ratować świat. Dokładnie tak samo jak poprzednio. Nie zmienił się ani na jotę, podobnie zresztą jak sam Deus Ex.

ZENITH
10mm

W 2027 roku miał miejsce Incydent. Ludzie z wszczepami odebrali sygnał wysłany do ich biochipów i w kilka chwil rozpętało się szaleństwo, które doprowadziło do śmierci 50 milionów ludzi. Ci, którzy Incydent przeżyli, stanęli po dwóch stronach barykady. **Posiadacze wszczepów są powszechnie znienawidzeni.** Ci, którzy są wolni od technologicznych ulepszeń organizmu, mają władzę i biorą odwet. Strach miesza się u nich z pogardą, poczucie wyższości z tlącą się gdzieś myślą, że wciąż obcują z nieujarzmionym zagrożeniem. Najgorzej jest w Pradze. Stolica Czech, dzięki kolosalnym inwestycjom poczynionym przed Incydentem, stała się nieformalną mekką ludzi z wszczepami: największa ich populacja znajduje się właśnie tutaj i w Golem City – zamkniętym getcie na obrzeżach miasta, gdzie technologicznie odmienni są zdani na łaskę lokalnej, nieprzebierającej w środkach i skorumpowanej policji. W takim środowisku przyjdzie działać Jensenowi.

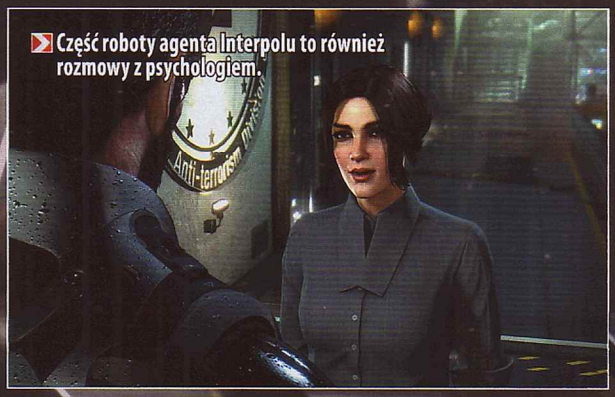
Po cichu

Po tym, jak jego poprzedni pracodawca – korporacja Sarif Industries – odszedł w niebyt, Adam Jensen zatrudnił się w Interpolu, w komórce walczącej z terroryzmem, jaki pojawił się na zgliszczach starego porządku. Równocześnie jednak sympatyzuje z Juggernaut Collective, grupą hakerów-aktywistów walczących z Illuminati, organizacją, która zakulisowo pociągała za sznurki, wpływając w olbrzymim stopniu na życie Adama i wydarzenia na świecie. Tak też wygląda gra: to lawirowanie między Interpolem a Kolektywem i bezustanna pogoń za informacjami oraz dysponowanie nimi wedle tego, co intuicja i odgrzebane po drodze fakty podpowiadają. Każde ze stronnictw ma własne cele, Jensen zaś decyduje, komu umożliwić ich realizację. To fajne uczucie i duża zaleta gry: **fabuła tutaj po prostu wciąga.**

Choć muszę przyznać, że po skończeniu gry poczułem ukłucie rozczarowania. Takie

Niektóre zadania dosadnie pokazują, że liczy się informacja, nie człowiek.

Lokacje są zróżnicowane, a co najważniejsze – świetnie zaprojektowane.


Część roboty agenta Interpolu to również rozmowy z psychologiem.

„co, już!?". Spodziewałem się czegoś więcej. **W porównaniu do poprzedniej części główna linia fabularna nie pozostawia żadnego efektu „wow", nie zaskakuje**, sprawiając, że człowiek zbiera szczenę z podłogi. To solidnie stworzona historia, która ma kilka fabularnych zakrętów – nie jest to jednak nic, co przejdzie do historii elektronicznej rozrywki. Nic, co sprawi, że za 10 lat będziemy o tym Deusie opowiadać przy piwie. W moim przypadku wątek główny udało się ukończyć po trzydziestu godzinach zabawy – ale ze względu na ograniczenia czasowe pozostawiłem za sobą sporo zadań pobocznych. I nie mogę się oprzeć wrażeniu, że trochę zrobiłem sobie tym krzywdę: tworzą świetne tło i pozwalają zwiedzić Pragę. Ukończenie całości pewnie zajęłoby ze 40 godzin. Uczciwie.

Srogie piguły, panie policjancie!

Po wielkiemu cichu

Główny bohater gry, Adam Jensen, to unikat na skalę świata. Jego wszczepy nie są odrzucane przez organizm, przez co – wskutek wypadku i dzięki Sarifowi – stał się jednym z najbardziej udoskonalonych ludzi w historii. Rozłam ludzkości pokazuje to jeszcze wyraźniej: pewne wydarzenia prowadzą do odkrycia, że **implanty Jensena kryją w sobie funkcje, o których wcześniej nikt nie miał pojęcia**. To zupełnie nowe zabawki, a i wypadek dołożył swoje: koniec końców by okiełznać wszystkie wszczepy, znów trzeba używać pakietów Praxis, a do tego – przynajmniej przez pewien czas – regulować przegrzewanie się układów, odłączając zbędne udoskonalenia. Wśród nowości jest parę ciekawych rozwiązań, jak choćby rażenie chmurą nanobotów, wyładowaniem elektrycznym czy zdalne hakowanie – ale... przechodząc grę, nie korzystałem z nich niemal w ogóle. Po prostu nie pasowały do mojego stylu zabawy.

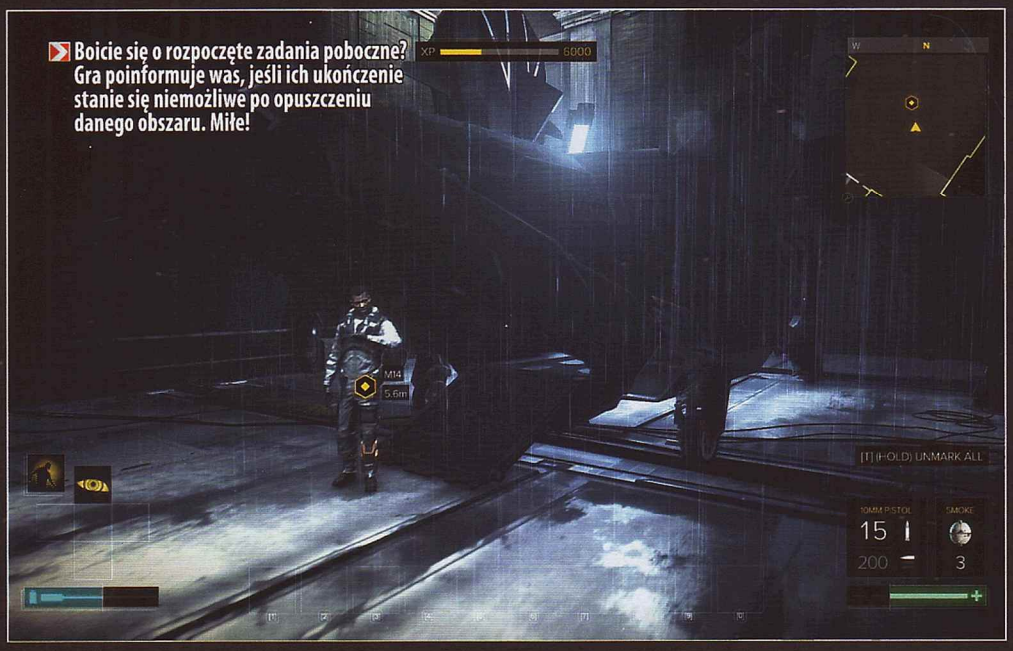
Największą zaletą Deus Eksa była zawsze wolność. Nie inaczej jest i tym razem: przechodząc grę, dostajemy określoną liczbę pakietów do wykorzystania – oczywiście nie wystarczą one, by odblokować wszystkie wszczepy i stworzyć superżołnierza. Trzeba wybierać. Ja zdecydowałem się na stealth i hacking, ignorując wszelkie rozwiązania dotyczące zdrowia, tarcz czy szeroko pojmowanej ofensywy – po prostu śmignąłem przez grę tak, że mało kto mnie w ogóle widział. Co tu dużo mówić: zabawa jest przednia. Emocje związane z przemykaniem po obłożonych wartownikami, kamerami, robotami strażniczymi i czujnikami laserowymi są niesamowite. W jednym z zadań musiałem zakraść się do banku. Przeszedłem obok strażników, ale wywołałem hałas drzwiami toalety. Jeden z nich zaczął czesać teren. Moja bateria na wyczerpaniu, energii nie starczy nawet na powalenie wroga, a ten wchodzi do zajmowanego przeze mnie pomieszczenia. Staje na wprost mnie, rozglądając się wokół, a ja przygotowuję się na piekło, które rozpęta się, gdy niewidzialność się wyłączy. I owszem, wyłączyła się – ale dokładnie w tym samym momencie, w którym strażnik odwrócił się i zaczął wychodzić z toalety. Takiego kopa adrenaliny w grze nie miałem już bardzo dawno i dla takich chwil warto zagrać w Rozłam ludzkości!

To nie jest nowa jakość, gra się jednak bardzo przyjemnie.

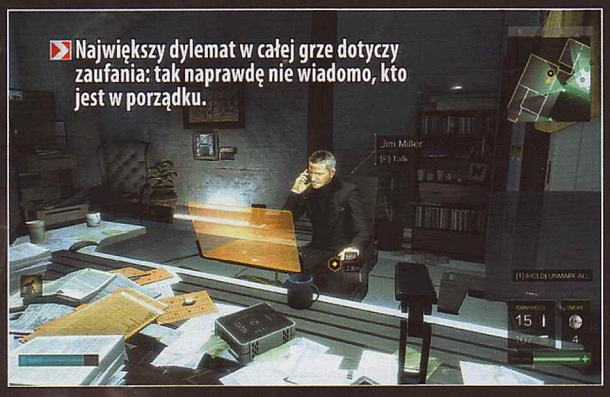
Brawa na stojąco należą się także za konstrukcję poziomów. Wiele z nich to architektoniczne perełki, które można przechodzić na różne sposoby. Choćby teatr będący siedzibą mafijnych bonzów – da się wejść wieloma drogami, jeszcze więcej potencjalnych ścieżek prowadzi przez jego piwnice. Każda niemal lokacja to okazja do zabawy: można śledzić trasy, którymi podążają strażnicy, odwracać ich uwagę i pojedynczo zdejmować. Kształt lokacji uwzględnia wykorzystanie różnych wzmocnień: niekiedy przebijemy się przez ścianę, kiedy indziej znów będziemy musieli za pomocą hakerskich sztuczek otworzyć solidnie zabezpieczoną bramę. To nie jest liniowa gra: jeśli gdzieś nie możemy wejść, bo np. nie ma karty dostępu, trzeba się rozejrzeć – na pewno gdzieś jest inne przejście. **Lokacje w Rozłamie ludzkości nabrały nowego wymiaru – dosłownie! Tym razem są znacząco większe**, rozbudowane szczególnie w pionie, gdzie kolejne piętra połączone są klatkami schodowymi, gzymsami i plątaniną szybów wentylacyjnych.

Idu sobie ku miastu na zwiadu

Podejrzewam, że spora część ludzi będzie grała tak jak ja: omijając zagrożenia i sporadycznie tylko wiążąc walką tych, którym nie udało się zejść z oczu. I zaręczam: im bardziej ktoś będzie biegły w skradanko- »



Boicie się o rozpoczęte zadania poboczne? Gra poinformuje was, jeśli ich ukończenie stanie się niemożliwe po opuszczeniu danego obszaru. Miłe!



Największy dylemat w całej grze dotyczy zaufania: tak naprawdę nie wiadomo, kto jest w porządku.

wych rozwiązaniach, tym bardziej będzie cmokać i rozpływać się nad inteligencją przeciwników. Bo ci swoją głupotę ujawniają przede wszystkim w ogniu walki. Sporo przykładów widziałem, ale absolutnym kuriozum była sytuacja, w której utknąłem w korytarzu wentylacyjnym w kształcie litery L, a obydwa wyjścia były obstawione przez zaalarmowanych moją obecnością strażników z ciężką bronią i wszczepami. Chowając się przed jednymi, wystawiałem się drugim. Sytuacja bez wyjścia? No niekoniecznie. Okazuje się, że wentylacja to dla gracza w Rozłamie ludzkości takie wunderwaffe: za jej pomocą minimalnym nakładem środków i prymitywną taktyką można pokonać każdego – nawet ostatniego bossa. Normalnie powinna być to śmiertelna pułapka – ale nie tutaj. Tu przeciwnicy głupieją, łażą dookoła, nie potrafią przeczekać gracza wcelowani w wyjście, tym samym robiąc użytek z naturalnej przewagi. Całość wygląda tak, jakby prowadzeni przez sztuczną inteligencję wojownicy w ogóle ze sobą nie współpracowali, biegając samopas jak przedszkolaki za motylami po podwórku. Na szczęście na ogół nie rzuca się to w oczy.

Gratów podczas zabawy znajdziemy dużo – ale to raczej takie bogactwo pozorne. Jak sięgnę pamięcią wstecz, to z niewielu rzeczy robiłem użytek. Nawet tak pożądane instrumenty, jak choćby multitool stosowany do przełamywania się przez najbardziej zmyślne zabezpieczenia, przydawały się sporadycznie. Brakowało za to części używanych do ulepszania uzbrojenia. Wszystkie te śrubki znajdowane po drodze to ilości wręcz śmiesznie małe, a biegać po sklepach jakoś mi się nie chciało. **Gra ani razu nie zmusiła mnie też, żebym na poważnie zainteresował się zawartością plecaka** – co jednak na normalnym poziomie trudności nie powinno się zdarzyć. Gdzie tu wyzwanie? Sytuacja ta dziwi tym bardziej, że na początku jesteśmy wręcz uczulani, że spotkamy na swej drodze innych z wszczepami, osobników wyposażonych w egzoszkielety czy okutanych w zbroje, i wówczas warto dostosować do sytuacji amunicję, z której się strzela. Super, dzięki za tak wylewną pomoc – tyle że nawet jeśli już dochodziło do starcia, to okazywało się, że wróg padał tak czy inaczej, i to bez większej gimnastyki. **Trudno oprzeć się wrażeniu, że niektóre elementy gry albo nie zostały odpowiednio zbalansowane, albo zostały wrzucone na doczepkę**, by były, bo bez nich łyso.

Zupełnie inną kwestią jest fakt, że przeciwnicy w Rozłamie ludzkości nie są jakoś specjalnie zróżnicowani: prawdziwych koksów, którzy są dla Adama wyzwaniem, nie ma. Nawet ostatni boss, choć początkowo wzbudził we mnie strach do tego stopnia, że zacząłem się rozglądać za podatnymi na hakowanie systemami obronnymi, które zrobiłyby robotę za mnie (są, a jakże!), ostatecznie padł pod naporem ołowiu i zabójczej wręcz skuteczności ostrzału z wentylacji. Czy da się przejść całą grę bez wykrycia i zabijania kogokolwiek? W przypadku finału nie potwierdzam, ale jeśli wierzyć twórcom – jest to możliwe.

Jak już mówiłem, **nowy Deus Ex pozostawia wręcz olbrzymie pole do popisu dla lubiących kombinować**. To zresztą może być przyczyną paru stwierdzeń, które padły gdzieś wyżej, a które okażą się zupełnie nieuzasadnione dla osoby grającej inaczej niż ja. Wcale nie zdziwiłbym się, gdyby się okazało, że dla kogoś nastawionego na wojowanie zarządzanie plecakiem, ulepszenia broni i przedmioty znajdywane po drodze będą kluczowe dla powodzenia misji. To jest właśnie piękno tej gry.

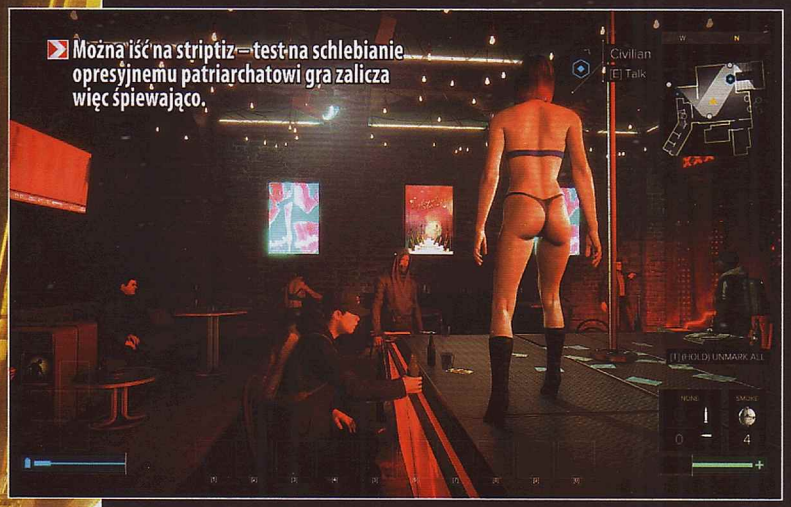
Historia jest niezła, ale gorsza niż poprzednio.

Idu i patrzu

Jeśli chodzi o kwestie techniczne, to zarzutów większych nie mam. Pojawiły się co prawda jakieś niewielkie wtopy w rodzaju przenikania obiektów przez ściany czy irytującego przesunięcia interfejsu, gdy grałem na monitorze ultrapanoramicznym – ale to nic istotnego i nic, czego nie da rady naprawić byle patchem. **Pochwalić trzeba dźwięk**: Elias Toufexis użyczający głosu Jensenowi ponownie zrobił świetną robotę, ale tym, co szczególnie przypadło mi do gustu, jest fakt, że odgłosy otoczenia naprawdę dużo pomagają podczas zabawy

Breach

Gdy twórcy ujawnili pierwsze screeny z tego trybu, wszyscy myśleli, że to dowcip z okazji 1 kwietnia. Dowcipem jednak był fakt, że oni naprawdę majstrowali coś ekstra i... wyszło to bardzo dobrze! To dodatkowy, niezależny od głównej kampanii tryb gry, w którym wcielamy się w hakera. Breach jest już bardziej strzelanką niż rolplejem, ale możecie się spodziewać przeniesienia wielu rozwiązań z klasycznej kampanii. Są odpowiedniki wszczepów zwiększających potencjał hakera, jest broń z różnymi rodzajami amunicji, mamy również moduły hakerskie zmieniające zasady gry w ramach danej lokacji. Zabawa polega tu na infiltrowaniu serwerów i zgrywaniu danych, do których trzeba fizycznie się dostać, pokonując np. zakręcone korytarze i przeciwników po drodze. Jak już to zrobimy, możemy uciekać, co jest o tyle utrudnione, że najczęściej pojawia się nowa fala wrogów, a niektóre przejścia zostają zablokowane. To czasówka – za każdym razem trzeba się zmieścić w wyznaczonym z góry limicie, co jednak nie jest męczące, tylko stanowi fajne wyzwanie i pozwala porównywać swoje wyniki z innymi graczami. Świetna rzecz!



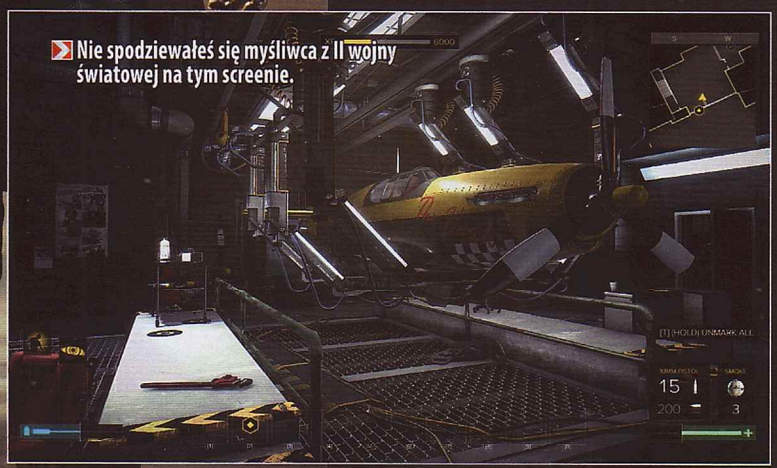
Można iść na striptiz – test na schlebianie opresyjnemu patriarchatowi gra zalicza więc śpiewająco.

w podchody. Częstokroć kierowałem się na słuch, nawet nie patrząc na mapę – za każdym razem bez pudła.

Jestem zadowolony. Grałem przez cztery dni w intensywnych, trwających kilka godzin sesjach i ani razu nie odczułem znużenia. Ta gra po prostu wciąga. Kombinowanie jest szalenie przyjemne, rozgryzanie, o co tu tak naprawdę chodzi, również przykuwa do monitora. **Jednocześnie jednak nie jest to w żadnym wypadku objawienie czy idealna gra, do której wrócimy po latach.** Nie zawiedzie się ten, kto oczekiwał dobrze zrobionej kontynuacji w cyberpunkowych klimatach. Mamy tu bowiem atrakcyjny główny wątek oraz całkiem sporo pobocznych zadań dających pewien obraz tła fabularnego. Jest kilka wykluczających się wzajemnie decyzji, które trzeba podjąć, oraz duża perspektywa wydarzeń spinających praktycznie całe znane nam życie Adama Jensena – ta jednakże z początku jest zupełnie nieuchwytna.

To właśnie jest w Rozłamie ludzkości najważniejsze: **wraz z poprzednią odsłoną świetnie składa się w spójną historię świata**, w której cieniu te wszystkie niedociągnięcia wymienione gdzieś wcześniej bledną. Jak ktoś lubi tę serię – powinien zagrać. Nowej jakości tu praktycznie nie ma – ale jest stara: odpowiednio podrasowana i wciąż świetnie się sprawdzająca.

PS: Obejrzyjcie napisy końcowe. **|CDA|**



Nie spodziewałeś się myśliwca z II wojny światowej na tym screenie.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

- + bardzo duża wolność w kreowaniu własnego stylu gry
- + świetnie zrobione lokacje
- + bardzo dobre udźwiękowienie
- + wciągający gameplay, szczególnie aspekty skradankowe
- + tryb breach
- – wrogowie to zbiór głupich jednostek bez pojęcia o walce zespołowej
- – fabuła, choć solidna, jest jednak gorsza od tego, co było poprzednio

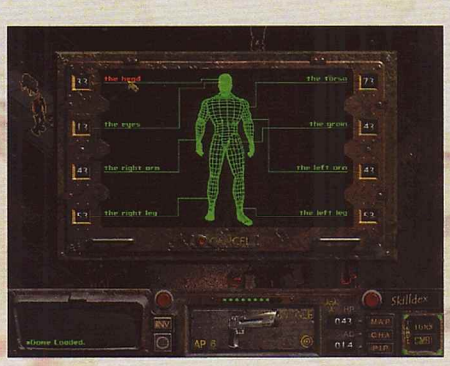
POWRÓT DO 1996

Kontynuując świętowanie 20-lecia, tym razem złożyliśmy recenzję w taki sposób, żebyście poczuli się znów jak w latach 90. :)

Gatunek: RPG

Fallout 1.5 Resurrection

Resurrection to dla wielu fanów Fallouta coś jak nowy Święty Graal modyfikacji role-playing. W swej czeskiej ojczyźnie był dostępny od blisko trzech lat, a gdy w końcu doczekał się wersji anglojęzycznej...



Od początku. Resurrection **to darmowy, ale wymagający pełnej wersji Fallouta 2, interaktywny fanfic w świecie naszego ulubionego postapo**. Kampania obliczana na 25 godzin jest osadzona na nieznanych nam dotąd obszarach na wschód od NCR i rozpoczyna się plus minus dekadę po upadku Mastera. Tytuł moda z jednej strony odnosi się do historii głównej postaci, która już na początku gry (a potem regularnie) ociera się o śmierć. Z drugiej jednak, jak lubią podkreślać twórcy, ma wskrzeszać tradycje oryginalnego Fallouta, stawiając ponownie na postnuklearną beznadzieję, a nie popkulturowe dowcipaski.

Po zainstalowaniu i uruchomieniu (więcej o całym procederze w ramce) **nie sprawia wrażenia dzieła amatorów**. Otwiera go nowe intro pozbawione wprawdzie narracji Rona Perlmana, ale za to ze świeżym utworem Ink Spots (jest też muzyka w stylu Marka Morgana). Dowiadujemy się z niego, że finał pierwszego Fallouta wywołał inwazję supermutantów, którzy pozbawieni przywódcy rozlali się po świecie, niszcząc i mordując. Nad naszym bohaterem lub naszą bohaterką jednak wisi jeszcze inne fatum, o którym zgodnie z najlepszymi tradycjami sztuki storytellingu nie wiadomo początkowo nic prócz tego, że wisi.

Amnezja 2170

Niewiadomą dla gracza jest też sama postać, która – jakże by inaczej – budzi się z dogodną amnezją i wyzerowanymi statystykami. Jak zwykle w Falloutach możliwe jest odtworzenie w zasadzie dowolnego archetypu – od geniusza po debila i od snajpera po boksera, a także wszystkiego pomiędzy. Szybko też staje się jasne, że nic nie jest proste i oczywiste. Tutaj żadna opcja nie jest jednoznacznie dobra lub zła i zaliczanie kolejnych etapów podróży wiąże się z koniecznością dokonywania trudnych wyborów. Pod tym względem Resurrection, mimo że niekanoniczne, jest prawdziwym Falloutem.

Niestety, niemal równie szybko przekonałem się, jak bardzo nowy Fallout ustępuje swym słynnym przodkom. Być może przeoczyłem coś oczywistego, ale naprawdę przez kilka pierwszych godzin nie byłem w stanie przerwać przeklętego kręgu trzeszczącej biedy i zmuszony byłem zmagać się ze światem przy użyciu jednostrzałowca i metody save 'n' load. Nawet wyprawy na Pustkowia, by skorzystać z losowości spotkań i ułatwić sobie grę po złupieniu trupów paru bandytów, spełzły na niczym. Uciekałem tak często, że moje oryginalne Legendy Pustkowi dziś z pogardą splunęłyby mi pod nogi.

> *„Resurrection, mimo że niekanoniczne, bywa prawdziwym Falloutem."*

Wczytaj i módl się

Z poziomem trudności jest coś nie halo tak bardzo, że **po 10 godzinach zacząłem poważnie zastanawiać się, czy chcę brnąć dalej**. Nie wiem, czy to norma, ale mnie zmuszał do nadużywania metody save 'n' pray w stopniu naprawdę obrzydliwym. Nie pominąłem przy tym żadnego z hubów i trafiałem do nich we wskazanej kolejności. Wykonywałem też wszystkie dostępne mi questy i zbierałem każdy śmieć, który później mogłem sprzedać. Naturalnie po pewnym czasie zrobiło się łatwiej, bo poprawiły się i sprzęt, i staty, jednak celność zwykłych bandytów pozostawała nadludzka do końca.

Koniec końców kiedy zatarł się pierwszy zachwyt nowym starym Falloutem, zacząłem mieć dosyć. I nie chodzi o to, że zużyła się formuła gry, bo ta wciąż zawiera przepis na role-playing niezrównane. **Szkoda jednak, że na drodze fabuły stanęły problemy techniczne i projektowe**, które – jak choćby decyzja, że nie sposób odpoczywać w neutralnych lokacjach – tak naprawdę nie zmieniają rozgrywki, a jedynie irytują. Minusem jest też to, że Resurrection jest wyłącznie po czesku i angielsku, co ogranicza poważnie jego zasięg. Innymi słowy: na razie polecam jedynie najwytrwalszym.

GEM

Jak odpalić bombę?

Wykonaj pełną (Humongous) instalację Fallouta 2. Wersja w zasadzie dowolna: może być ta nasza sprzed lat (testowaliśmy!), ale mod działa także z wersjami GOG-a i Steama. Na Windowsie 10 Resurrection odpala się bez mrugnięcia ekranem, na Windowsie 7 konieczne jest zarówno ręczne ustawienie zgodności z Windowsem 98, jak i uruchamianie gry w trybie administratora. Uwaga, Resurrection da się też skonfigurować do dużych rozdzielczości (High Resolution Patch), mieszczących całe lokacje na jednym ekranie.

Fallout 1.5 Resurrection

Resurrection Team

Dystrybutor
Megamedia

Cena
za darmo

Minimalna konfiguracja
z roku 2000

Ocena

6

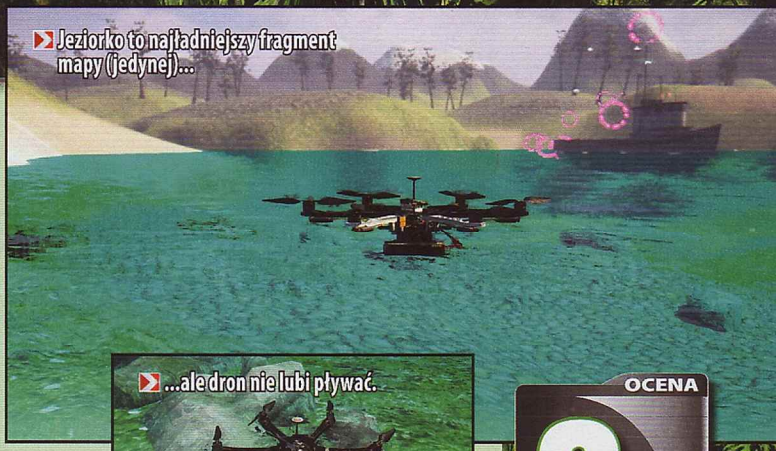
Grywalność: 6
Wideo: 3
Audio: 5

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: FLY DREAM DEV
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: 21 ZŁ (5 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: SYMULATOR

COPTER AND SKY

Poleciał gdzie indziej: **Allor**

Chcesz sobie kupić drona? Ceny dobrych modeli idą w tysiące złotych. Dlatego taniej polatać na sucho, na komputerze, dzięki czemu w razie problemów wystarczy parę kliknięć, by zacząć od początku. Choć... niekoniecznie w tym dziele.


Jeziorko to najładniejszy fragment mapy (jedynej)...

...ale dron nie lubi pływać.

Kosztujący 20 złotych Copter and Sky teoretycznie powinien się do treningu nadawać idealnie – w końcu to mniej, niż kosztuje zestaw zapasowych śmigieł. Zresztą nie tylko do treningu, bo wśród misji jest zarówno lot między punktami kontrolnymi (od którego najlepiej zacząć zabawę), jak i przenoszenie ładunków, strzelanie do tarcz czy gaszenie pożaru wewnątrz budynku. Tego nie robi się w rzeczywistości, nawet mając drona, więc gra Fly Dream Devów wydawać by się mogła wręcz lepsza od rzeczywistości. **W praktyce jest jednak taka sobie, a najpoważniejszy zarzut to zgodność z rzeczywistością. Znaczy – jej brak.** I nie chodzi jedynie o to, że heksakoptera (bo w grze kierujemy sześcio-, a nie jakimś tam tanim czterowirnikowcem) obserwujemy z wirtualnej kamery, która unosi się za nim w powietrzu, nie da się natomiast patrzeć na świat ani z kamery pokładowej, ani z punktu widzenia pilota stojącego na ziemi.

Gorsze jest to, że choć do sterowania wykorzystuje się pada i analogowe gałki, **model lotu można w najlepszym razie nazwać „zręcznościowym"**. Samo w sobie oderwanie od rzeczywistości wcale złe być nie musi. Nie każdy dobry tytuł jest przecież symulatorem, a wręcz przeciwnie – ignorowanie praw fizyki może nawet sprawić, że będzie lepsza. Ale nie w tym przypadku. Wygląda to bowiem tak, jakby twórcy naprawdę chcieli zrobić prawdziwy symulator, tyle że nie bardzo mają pojęcie, jak się do tego zabrać. Za taką wersją przemawia także teren gry. Czyli jedna mapa z jeziorkiem i stojącym na nim stateczkiem, lasem oraz polem z paropiętrowym budynkiem bez szyb, za to z kilkoma nieruchomymi psami. **Nawet na najwyższym poziomie detali wygląda to słabo, choć wykorzystano Unreal Engine.** W dodatku mimo sporej liczby misji tak naprawdę nie ma tu co robić. OK, może przez pierwszych 20 minut nie jest jeszcze tak źle, ale potem... na szczęście zostaje 100 minut, by zażądać zwrotu kasy.

Bo za te same 20 złotych można kupić na przykład FPV Freerider, który nie dość, że jest znacznie lepszym symulatorem (obsługuje zresztą nawet prawdziwe dronowe kontrolery), to jeszcze oferuje więcej niż jedną mapę. Ba, ma on także wersję demo – i również ona jest od Copter and Sky sensowniejsza. |CDA|

OCENA **3**

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 3
AUDIO 4

- + tańsza od prawdziwego drona
- + działa
- – działa – więc musiałem zagrać
- – ma niewiele wspólnego z rzeczywistością
- – za te same 20 złotych można kupić znacznie lepsze gry
- – w tym również o dronach

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: IXTL/DEGICA
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: OK. 140 ZŁ (32 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: POWIEŚĆ WIZUALNA

MUV-LUV

Pomylił harlequina z Heinleinem, w końcu podobnie się to pisze: **Cross**

***– Wyznaję, że ukradłem pomysł na „Atak tytanów" z Muv-Luv Alternative. Przepraszam, ale ta historia miała na mnie zbyt potężny wpływ!* – ogłosił Hajime Isayama, autor oszałamiająco popularnego komiksu, w którym ostatnie bastiony ludzkości toczą beznadziejną walkę z inwazją gigantów-ludojadów.**

Tak wygląda wstęp. Mechy i odgryzane głowy będą potem.

Wydany po raz pierwszy trzynaście lat temu i opowiadający o postępującej zagładzie ludzkości z rąk armii kosmitów Muv-Luv ma ten sam urok co właśnie „Atak tytanów" czy „Gra o tron" – okrutny świat, w którym szlachetni i lubiani bohaterowie są po kolei bezlitośnie ścierani na miazgę przez scenarzystów. Różnica jest jednak taka, że Eddard Stark czy matka Erena Jaegera pożegnali się z życiem niemal natychmiast, a autorzy opisywanej tu nowelki postanowili rozegrać swoje karty znacznie spokojniej.

Muv-Luv to trylogia składająca się z trzech części: Extra, Unlimited i Alternative. Opisywany tu pakiet zawiera tylko dwa pierwsze tytuły, trzeci ukaże się za kilka miesięcy. I choć niemal każdy fan sagi stwierdzi, że właśnie Alternative jest gwoździem programu, to by zrozumieć jego fenomen, należy przeczytać najpierw komedię o wszystkich licealnych miłostkach głównego bohatera (Extra) i poważniejszą historię o rygorystycznym treningu, który odbywa za sterami mecha w alternatywnym świecie zajętym niemal w całości przez legiony odrażających kosmitów (Unlimited). Co ma na celu taka struktura opowieści? Sprawienie, że przez kilkadziesiąt godzin przywiążemy się do całej obsady, a potem zareagujemy na tutejsze odpowiedniki Czerwonego Wesela szlochem i trwogą.

Oczywiście to przywiązywanie się będzie oparte głównie na romansach. **Extra i Unlimited mają strukturę typową dla miłosnych visual novel** – otoczeni jesteśmy wianuszkiem dziewcząt i z czasem decydujemy, ścieżką której z nich chcemy podążyć. Pierwsza część każe nam słuchać namiętnych wyznań przy akompaniamencie absurdalnych gagów z haremowych komedii, walk na automatach z mechami (zwiastun kontynuacji) oraz kanonady nawiązań do klasycznych anime w stylu „Initial D". Druga pozwoli nam na miłostki w przerwach od wycieńczających lekcji na temat inwazji czy misji w symulatorach. I choć podobnie jak w „Ataku Tytanów" pełno tu klisz, a wykonanie nigdy nie dorównuje potencjałowi pomysłów... chce się czytać dalej, bo te pomysły, zwłaszcza na budowę świata, są absolutnie wyjątkowe. W końcu ile znacie trylogii o walce z kosmitami, gdzie autor postanawia was zszokować pierwszym występem Obcych dopiero w trzeciej części? |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- + diabelnie oryginalna koncepcja
- + romansidło i ciekawie zbudowany świat SF w jednym
- + specyficzny, absurdalny humor
- – dłużyzny, dziwaczne wolty scenariuszowe, czasem rażące zmiany konwencji
- – wymaga mocno wyrobionej odporności na wysokie stężenie animekwasów

PEGI 7

PRODUCENT: HELLO GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM, SONY
CENA: OK. 256 ZŁ (60 €, PC), 249 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: PRZESYŁANIE ODKRYĆ

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8.1/10, CPU CORE I3, 8 GB RAM, GF GTX 480/AMD HD 7870

GATUNEK: SURVIVAL/SPACE SIM

NO MAN'S

Szuka pierścieni: **enki**

„Nieskończoność" to stosunkowo krótkie i zwięzłe słowo jak na ideę, którą opisuje. Z bawiącym się z tym pojęciem No Man's Sky jest bardzo podobnie.

Na drodze ku centrum galaktyki warto zaglądać do siedzib tajemniczego Atlasu: ..

W głębi Zatoki Bengalskiej, wysunięta o 50 kilometrów od pasa archipelagu Andamanów, leży wyspa North Sentinel. Ma powierzchnię równą powierzchni ćwierci Wrocławia, jest niemal w całości pokryta gęstym lasem i stanowi dom dla rdzennego plemienia Sentinelczyków, którzy od tysięcy lat nie postawili nogi na innym lądzie niż ich własny. Żyją z koczownictwa, nie opanowali żadnej znanej gdzie indziej już od pradziejów technologii. Ogień, dar od bogów władających gromami, czczą i hołubią jako żar w swoich siedliskach. Na wszelkie próby kontaktu reagują strachem lub agresją. Nie stali się, jak niegdyś Polinezyjczycy na swych katamaranach, odkrywcami oceanicznych archipelagów. Być może nie potrafią się z wyspy wydostać, być może przywiązanie do niej mają we krwi. Od pokoleń siedzą na swoim spłachetku lądu i nie wiedzą nic o pięknie i bogactwie otaczającego ich świata.

Zupełnie jak współczesna ludzkość, mieszkańcy i więźniowie Ziemi. My też nie poznamy dziwów bytujących tam, gdzie na średniowiecznych mapach straszyły ryciny smoków. Kosmos fascynuje i mami, ale dziś zdani jesteśmy na zwiedzanie jedynie dzięki wyobraźni. Na razie jesteśmy w stanie tylko rozwijać formę naszych marzeń i ich rozmach. No Man's Sky, produkcja autorstwa niewielkiego studia Hello Games, **to owoc inspiracji fantastyczno-naukową prozą drugiej połowy XX wieku. Romantyczna wizja barwnego, otwartego wszechświata pełnego życia, planet i układów czekających na odkrycie** w czasach, gdy na mapach naszego globu pozostało co najwyżej kilka ostatnich czarnych plam. To także technologiczny manifest – dowód na to, że można proceduralnie tworzyć potężne wszechświaty, wypełniać je wszelkiego rodzaju rzeczami i wrzucić do środka gracza-odkrywcę, który doświadczy ich jako pierwszy, a w wielu przypadkach jako jedyny.

Za to wszystko przed brawurą projektantów chylę czoła, bo zdecydowanie nie wybrali prostej drogi do celu (wydawszy wcześniej, ekhem, osiem odsłon i wersji Joe Dangera). Ale wyjąwszy okazjonalne bajania o antropologii, geografii i literaturze, na szacownych stronicach tego periodyku przede wszystkim przyglądamy się tym, co w grach najważniejsze – ich jakości. I nikomu nie przysługuje taryfa ulgowa.

Pobudka!

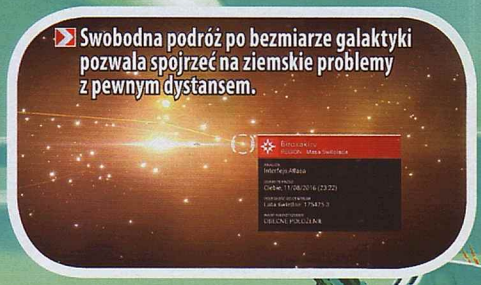
No Man's Sky wrzuciło mnie w kombinezon bezimiennego odkrywcy, który pewnego dnia (lub nocy) obudził się na planecie gdzieś hen na rubieżach Galaktyki Euklidesa. **Każdy z graczy, gdy rozpoczyna swoją przygodę, trafia na inną, w odrębnym systemie planetarnym. Wszyscy jednak mają podobne pierwsze zadanie** – rozeznać się w okolicy, zebrać nieco materiałów i naprawić uszkodzone podsystemy statku kosmicznego (a raczej osobowego stateczku, bo lichy on jest jak fiat cinquecento). Podążając za wskazówkami tajemniczego Atlasa – który szybko okazuje się galaktycznym wszechbytem napędzającym w dużej mierze historię każdego odkrywcy z osobna – odrywają się od ziemi, wystrzeliwują na orbitę, szukają dalszych komponentów, a wreszcie naprawiają i tankują silnik nadprzestrzenny, by wykonać pierwszy ze skoków do innego systemu. Poza samouczkiem i subtelnie nakreślonym zadaniem w postaci podążania w kierunku serca galaktyki nie ma tu questów do wykonania. Tylko wolność i przestrzeń.

Przy produkcji o tak ogromnym rozmachu (aby przejść dookoła dowolną z trylionów planet, trzeba poświęcić kilka dni) mogłoby się wydawać, że zalew możliwości sprawi, że nie będzie w co rąk włożyć. W momencie jednak, gdy wizja obcowania

SKY™

Szybowanie na orbicie i płynne przejście do lądowania w kilka sekund dostarczają niesamowitych wrażeń.

Aby nie nudzić długimi podróżami, odległości między planetami są wzięte z kosmosu. Ale nie tego prawdziwego.



Swobodna podróż po bezmiarze galaktyki pozwala spojrzeć na ziemskie problemy z pewnym dystansem.

z nieskończonością oddaliła się ode mnie po pierwszym „łał", **zostałem sam na sam z zaskakująco pustym kosmosem, tu i tam woniejącym przejmującą samotnością**. Słowa „kosmos", „pustka" i „samotność" doskonale, co prawda, prezentują się obok siebie, ale w przypadku kolorowego, przyjaznego użytkownikowi No Man's Sky coś tu ewidentnie zgrzyta. Zwłaszcza gdy dorzucimy do tego wszystkiego permanentne poczucie déjà vu.

W potężnym opakowaniu zmieszczono niewielką grę.

Powtarzalna niepowtarzalność

Główne motywy dzieła Hello Games to przede wszystkim wolność i przestrzeń, ale po kilku godzinach gry rozgrywka – dokładnie jak w „normalnych" grach – zaczyna się zamykać w gameplayową pętlę. Dowolne pół godziny rozgrywki mogę streścić następująco. Startuję z zabarwionej na żółtawo, częstującej gości toksycznymi deszczami planety. W kilka sekund znajduję się na jej orbicie, wysyłam impuls skanera w przestrzeń i kieruję się w stronę majaczącego w oddali księżyca, na którym pojawił się znacznik symbolizujący monolit Obcych. Niszczę kilka asteroid, z których wsysam automatycznie do statku Tam9, czyli tutejsze paliwo, i włączam dopalacz. Lot trwa kilkanaście do kilkudziesięciu sekund, w trakcie których nadaję świeżo odwiedzonej planecie miano Karapaks i wysyłam jej dane do serwera, za co dostaję kilka tysięcy jednostek tutejszej waluty. Tuż przed końcem krótkiej podróży atakują mnie piraci. Podczas walki muszę dwukrotnie wejść do „ekwipunku" statku, by ręcznie doładować moc osłon którymś z żółtych pierwiastków, ale, hura, mój wzmocniony laser górniczy daje im radę. Ląduję. Jest bardzo zimno, lecz mój wcześniej znaleziony i skonstruowany moduł ochrony przed mrozem pozwala mi zostać na powierzchni dużo dłużej niż normalnie. Wykorzystując widok skanera, analizuję znalezione skały, rośliny i zwierzęta. Tych ostatnich nie ma zbyt wiele, i do tego są podobne do widzianych przeze mnie już wielokrotnie wcześniej.

Korzystam z trzech kamieni wiedzy, które uczą mnie kolejnych słów języka rasy Gek (bardzo sympatyczny patent, swoją drogą), i podchodzę do monolitu – metalicznego graniastosłupa wyciosanego rękami przedwiecznych. Nie znam jeszcze wystarczająco dużo słów, by przetłumaczyć bełkot, który ukazuje się na ekranie, na ludzki, więc dokonuję wyboru jednej z trzech akcji na chybił trafił. Błędnie. Tym razem nic nie udało mi się tu osiągnąć. Niszczę kilka roślin i kryształów dla węgla i plutonu, po czym wsiadam do statku. Podlatuję o kilkaset metrów do zauważonego wcześniej schronu. W środku siedzi samotny jegomość, z którym odbywam krótką rozmowę. Odwiedziłem już dziesiątki tego typu kosmicznych pustelników bytujących nawet na najbardziej jałowych z planet. A są ich jeszcze miliardy. Biorę ulepszenie dla mojego multinarzędzia. Wracam za stery, z zebranych wcześniej materiałów konstruuję ogniwo warpowe, które pozwoli mi za chwilę wykonać skok do kolejnego systemu. Startuję i, kierując się na stację kosmiczną, nadaję mroźnemu księżycowi nazwę Plastron.

Takich widoków właśnie szukałem i będę się na nie gapił nawet mimo radioaktywnej atmosfery.

W sumie powinienem był być przygotowany na latające węgor ale jednak mnie zaskoczyły.

Każde przeanalizowane zwierzę, roślinę lub minerał można nazwać i jeszcze na tym zarobić.

Każdy z odwiedzonych przeze mnie globów jest inny, ale jednocześnie już po kilku godzinach intensywnej eksploracji zaczynają się one powoli zlewać w jeden. Na wszystkich znajdziesz bardzo podobne stacje badawcze, monolity, schrony okupowane przez pojedynczych osobników jednej z trzech ras w grze, wieże transmisyjne itp. Sprawia to, że całkiem spora, a na pewno unikatowa w skali branży **radość odkrywania nowych lądów dosyć szybko ustępuje monotonii** i następuje odwrócenie – największe emocje budzi zetknięcie się nie z terenem dziewiczym, tylko takim, który już wcześniej został odkryty i na którym jakaś losowa zbłąkana w ogromie wszechświata dusza postawiła stopę. Wielka przy tym szkoda, że dwóch graczy, którzy jakimś cudem znajdą się w tym samym miejscu w tym samym czasie, nie mogą się tutaj zobaczyć. Galaktyka jest wspólna dla wszystkich, ale każdy eksploruje tylko swoją jej wersję (patrz: „Jak to jest zrobione?").

Elitarne przeznaczenie tamże

W przedpremierowych dyskusjach w redakcji broniłem No Man's Sky przed atakami cyników bez serca, mówiąc między innymi, że w ten sposób skonstruowanej gry jeszcze nie było. Że to prawdziwy biały kruk. Dziś jestem nieco mniej skłonny szafować podobnymi sformułowaniami. **Grając, co chwilę natykałem się na wręcz dosłowne zapożyczenia z innych tytułów**, a najwięcej według mnie zaczerpnięto z trzech: Destiny, Elite: Dangerous i Out There.

Ślady FPS-a Bungie nosi kilka zupełnie niepowiązanych ze sobą elementów gry. Interfejs i konsolowy „kursor", którym się po nim poruszamy. Strażnicy, czyli występujące na każdym globie latające robociki (później ich miejsce zajmują dwu- i czteronożne mechy) sprawujące pieczę nad danym ciałem niebieskim, które wyglądają jak gadatliwy Ghost. A także elementy strzelankowe (używamy pistoletopodobnego multinarzędzia, o zmiennej funkcjonalności), choć w odróżnieniu od Destiny niestety słabo zrealizowane z uwagi na ogólnie pojętą ociężałość ruchu bohatera.

Elite? Cała galaktyka miliardów systemów planetarnych (wbrew pozorom No Man's Sky nie było pierwsze). Odkrywanie nowych ciał niebieskich. Stacje kosmiczne (po których da się niemniej chodzić pieszo). Handel. Piractwo. Górnictwo. Tyle że wszystko uproszczone tak bardzo, że w dużej mierze mija się z oczekiwaniami odbiorców Elite: Dangerous. Ile trzeba się nabiedzić, fedrując w grze Davida Brabena, wie ten, kto spędził masę czasu, przeglądając mapy systemów w poszukiwaniu odpowiedniego urobiska, kupił laser górniczy, poleciał na miejsce, latał od asteroidy do asteroidy, badając ich kawałki, i wreszcie lizał promieniem wybraną skałę, a następnie zbierał urobek. I w tej niełatwej drodze kryje się tam satysfakcja. W No Man's Sky zaś asteroidy są wszędzie. Wystarczy wycelować i strzelić – loot sam wpadnie do ekwipunku.

A co to takiego to Out There? To mobilno-pecetowe No Man's Sky w pigułce – dwuwymiarowy roguelike o podróży przez proceduralnie generowane systemy planetarne. Z systemem ekwipunku opartym na slotach (jak w NMS). Ze zbieraniem pierwiastków i budowaniem z nich podsystemów statku (jak w NMS). Z koniecznością tankowania co jakiś czas silników (jak w...). Z odwiedzaniem różnych ras Obcych i uczeniem się kolejnych słów ich języków (i tak dalej...). Z 2014 roku. Niezły, polecam.

Gdybym, jak każdy szanujący się recenzent, chciał dorzucić i do tego tekstu jakieś sformułowanie porównujące grę do serii Souls, miałbym idealny pretekst w postaci konieczności powrotu w miejsce śmierci po respaw-

„Blokowy" ekwipunek, choć nieidealny, daje radę.

Jak to jest zrobione?

Galaktyka Euklidesa w No Man's Sky powstała w wyniku przemielenia pojedynczej liczby („ziarna") przez algorytm stworzony przez Hello Games. Ów algorytm jest wpisany w trzewia silnika gry, który, kiedy tylko gracz znajdzie się w określonym miejscu galaktyki, bierze tę liczbę i generuje na jej podstawie wszystkie okoliczne systemy i to, co się w nich znajduje. Każdy gracz na swoich maszynach korzysta z tego samego ziarna i tego samego algorytmu, więc dla wszystkich galaktyka wygląda tak samo. Ale nie jest tą samą, bo nie jest przechowywana na serwerze, do którego podłączają się gracze (serwer przechowuje jedynie nazwy odkryć), tylko tworzona u każdego z osobna. Dlatego też nie jest niestety możliwe spotkanie postaci drugiego gracza w grze.

„Kopanie" laserem to znaczna część rozgrywki na powierzchni. Tylko kto umieścił sprint pod prawym grzybkiem?!

Zblazowany Dyrektor Japisyot uważa, że w tym okresie rozliczeniowym premii dla ciebie nie będzie.

nie, aby odzyskać upuszczony ekwipunek. Szansa na to, rzecz jasna, jest tylko jedna.

Ziemia niczyja

Przed chwilą zrobiłem sobie przerwę w pisaniu, by polecieć na księżyc ślicznej planety, której tarcza wypełnia niemal całe pole widzenia na nieboskłonie jego równie malowniczego satelity. Gapiłem się na nią kilka minut, patrząc, jak z żółci kolorystyka otoczenia przechodzi w pomarańcz i wreszcie nocny fiolet. Wcześniej zdarzyło mi się wylądować w pełnym słońcu pośrodku bujnej łąki, tuż przy zagajniku egzotycznych drzew, przy których pląsało coś, co mógłbym nazwać skrzyżowaniem sarny z bulterierem. Wszechświat No Man's Sky potrafi być piękny.

Nawet jednak tam, gdy przyjrzeć się uważniej, liczba gatunków fauny i flory na całej planecie nie przekracza tego, co można zaobserwować, wyglądając przez statystyczne okno na Ziemi. A znacząca większość globów jest tu po prostu pusta. I to nie na pustynno-piaskowo-malowniczo-wydmowy sposób. Tam, gdzie nic nie rośnie, na pierwszy plan wychodzą tekstury podłoża – ziemi i skał. Wszędzie wokół. W przestrzeni kosmicznej, z kolei, barw jest aż za wiele. Trudno doznać ogromu i potęgi galaktyki, jeżeli jej gwiazdy skryte są za różowymi czy zielonymi poświatami spowijającymi całe układy planetarne. Na minus muszę zaliczyć też **stosunkowo niewielkie pole widzenia** – ma się przez nie wrażenie, że nieustannie ogląda się okolicę przez lornetkę. Przez co wszechświat No Man's Sky potrafi również być po prostu nieładny.

Całkiem niezłe panaceum na łaknienie odkrywania.

Udźwiękowienie gry ogranicza się do okazjonalnych ostrzeżeń wygłaszanych mechanicznym głosem przez AI kombinezonu (również po polsku) oraz towarzyszącej rozgrywce elektronicznej muzyki zespołu 65daysofstatic. Spełnia swoją funkcję tła, ale daleki jestem od stwierdzenia, że mnie porwała, i wątpię, czy po latach utwory będzie można skojarzyć z grą już po pierwszych taktach, jak to jest np. w przypadku Mass Effecta.

Drobny ogrom

Mimo imponującej technologii wykorzystanej do jej stworzenia No Man's Sky to w dużej mierze kameralna gra w ogromnym pudle. Eksplorując kolejne planety, wiem już w zasadzie, co zobaczę na następnych. Rzadkie momenty zachwytu rozstrzelone są między mniej lub bardziej monotonnymi. Nie maniaczę przy niej, nie zarywam nocek i nie zmienię pod jej wpływem swojego życia. Nie doleciałem do centrum galaktyki i w tym momencie nie wiem nawet, czy zainwestuję te kilkadziesiąt kolejnych godzin, by dolecieć. To po prostu nie tego kalibru produkcja.

Ale gdy wskakuję do niej, zwykle wciąż zostaję na dłużej, niż planowałem. Wciąż mam ochotę zajrzeć za kolejny pagórek i spojrzeć w głąb kolejnej jaskini. Nauczyć się jeszcze jednego słowa, polecieć o jeden system dalej. Sprawdzić, czy jeszcze gdzieś zobaczę latające węgorze. Pomarzyć o wyprawach hen poza naszą ciasną ziemską wyspę. Taka już moja natura i nie da mi tego Destiny, Elite: Dangerous ani Out There. |CDA|

NO MAN'S SKY

OCENA

7

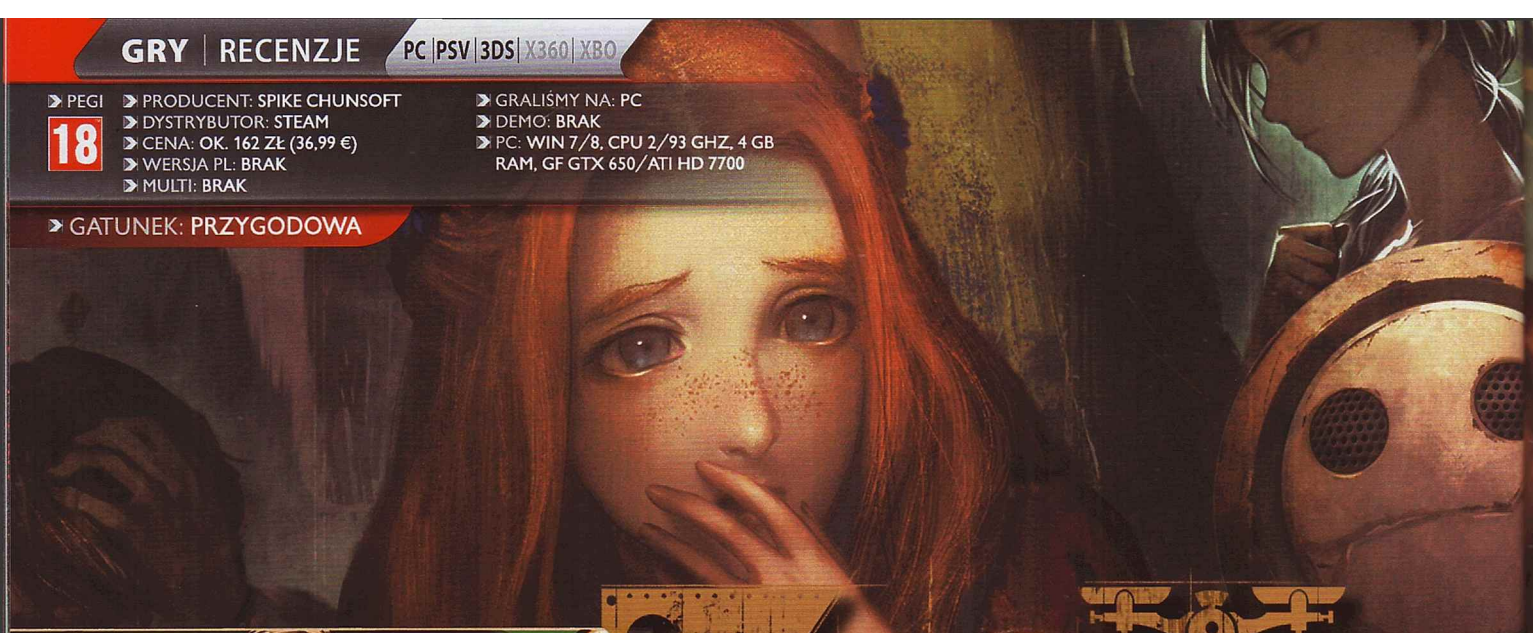
GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ ogromna galaktyka do zwiedzenia
+ płynne przechodzenie z orbitę na ziemię i z powrotem
+ uczenie się języków Obcych
+ możliwość nazywania swoich odkryć

− ograniczona liczba czynności prowadzi do znużenia
− nieładna pustka na wielu ciałach niebieskich
− maksymalnie uproszczone handel, górnictwo i piractwo
− „nieprawdziwy" multiplayer

PEGI 18

- PRODUCENT: SPIKE CHUNSOFT
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 162 ZŁ (36,99 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8, CPU 2/93 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 650/ATI HD 7700
- GATUNEK: PRZYGODOWA



ZERO TIME DILEMMA

Starożytni uważali koło za kształt doskonały. Współcześni – za obcesowy.

START

Na pecetach Zero Time Dilemma wygląda znośnie. Czuć jednak, że to nie zaniedbana piękność, ale handheldowa brzydula, którą odpowiedzialni za konwersję wizażyści pociągnęli pecetowym mejkapem. Krawędzie są wygładzone, a rozdzielczość podbita, nijak nie maskuje to jednak rozmemłanych tekstur, nader symbolicznej mimiki twarzy oraz animacji postaci, która skłania zatroskanego gracza do posłania bohaterów w kierunku gabinetu ortopedy. Nie zachwyca także chaotyczna reżyseria cutscen.

(Zaczęliśmy tę recenzję od środka. Nie przypadkiem, bo też ***scenariusz Zero Time Dilemma jest achronologiczny, a gra r4dośnie gwałci zasadę trzech jedności****. Podobać się może także jej nieliniowa struktura, będąca dla interaktywnych filmów pod wezwaniem Telltale siarczystym policzkiem. Dość powiedzieć, że samych zakończeń mamy tutaj... trzydzieści dwa! Co również powinno zresztą znaleźć odzwierciedlenie w tekście.*

Jeżeli hasło „japońska przygodówka" kwitujesz wzruszeniem ramion – przejdź do sekwencji ***ZAKOŃCZENIE I****. Jeśli natomiast merdasz ogonkiem na wspomnienie Danganronpy, nasze ulubione medium wydaje ci się odpowiednią przestrzenią do zabawy koncepcją wieloświata i teorią gier, a na dokładkę nie wzbraniasz się, gdy funfle wystosowują zaproszenie do escape roomu – przejdź do akapitu oznaczonego jako* ***WSTĘP****).*

WSTĘP

Jesteśmy dwoma braćmi. Dźwigamy wielki ciężar
Wiem jedno. Przez cały dzień jesteśmy razem
Pełni. Puści zaś, gdy kładziemy się do snu
Na imię nam...

(By przeczytać właściwy wstęp do tekstu [i poznać jego autora] – rozwiąż powyższą zagwozdkę, a następnie wyrusz na stronę: www.skroc.pl/xxxcda, gdzie xxx to odpowiedź. Jeśli mimo uporczywego zderzania synaps rozwiązanie ci się wymyka – przejdź do ustępu ***SEKWENCJA I****).*

ZAKOŃCZENIE I

Zero Time Dilemma łagodzi nadużycia współczesnych przygodówek i legitymuje się absolutnie unikalnym sposobem opowiadania historii. Pod względem scenariusza oraz stylówy jest natomiast równie japońska jak wciśnięta w kimono Godzilla zaczytująca się w książkach Murakamiego. Dość powiedzieć, że przez pierwsze cztery kwadranse jesteśmy raczeni cutscenami, w dodatku kolejnych dw9dzieścia godzin wymaga od odbiorcy nie lada pomyślunku i wielkiej dyscypliny intelektualnej. Spora grupa graczy może się od tego diamencika zwyczajnie odbić, a choć szanuję ich podejście, to – jeżeli mam być szczery... (moją opinię formułują pierwsze litery wszystkich słów użytych w ramce **MINIRECENZJA**).

[MINIRECENZJA]

Minirecenzja autorstwa marudzącego Crossa? Ach, ładnie kłamał, iż e-mailem mi prześle. Rzeczjasnościowo zaniechał. Ekhem... Coś inteligentnie wytknąłby, niecnota, ewentualnie zjechałby działalność artystów. No i epilog.

SEKWENCJA II

Historię śledzimy z trzech perspektyw, zależnie od własnego widzimisię skacząc między trzema grupami bohaterów. W dodatku nawet, jeśli skupimy się na jednym tylko wątku, nie ma możliwości, by poznać go w sposób chronologiczny.

Dopowiedzmy jeszcze, że autorzy śmiało igrają z ideą multiwersum, stąd lawirujemy nie tylko między trzema zespołami, ale też kilkoma funkcjonującymi równolegle światami. Może się zdarzyć, że w jednej rzeczywistości lider grupy zginie już na początku przygody, w kolejnej śmierć poniosą jego podopieczni, a w jeszcze innej cała banda zostanie ubita przez którąś z zastawionych przez Zero pułapek. I każdy z tych wariantów doczeka się kontynuacji. Ba – może być tak, że po kilku godzinach gry otrzymamy informację, jaką moglibyśmy wykorzystać w rozdziale, który „zaliczyliśmy" już na początku przygody. I nic nie stoi na przeszkodzie, by wrócić doń i zastosować zdobytą wiedzę, co otworzy przed nami kolejny wariant scenariusza! A choć brzmi to bałaganiarsko, jest to chaos wyjątkowo uporządkowany. Skorośmy jednak nasprzątali, najwyższa pora dziarskim krokiem wyprawić się w stronę **ZAKOŃCZENIA II**.

SEKWENCJA I

W obsadzie melduje się dziewięcioro młodzieńców, jakich w kompleksie badawczym więzi zamaskowany Zero, który z sobie znanych powodów przymusza podlotków do walki o własn8 życia. Punkt wyjścia jest całkiem podobny do zawiązania akcji Danganronpy, również zresztą wywodzącej się ze stajni Spike Chunsoft. Jako i tam scenariusz przedstawia nam galerię ciekawych postaci, do których głębi z mozołem się przekopujemy, z każdą godziną poznając ich biografie, sekrety i coraz to kolejne twarze. Japończycy raz jeszcze przypominają nam, że zło czai się w każdym z nas, a by wypłynąć na powierzchnię, potrzebuje jedynie silnego bodźca...

*(Masz dość czytania o fabule i chciałbyś po prostu dowiedzieć się, z jaką właściwie grą masz do czynienia? Pora skierować wzrok ku akapitowi **SEKWENCJA III**. Jeśliś natomiast ciekaw, na czym polega nieliniowość tytułu, zalecam przejść do **SEKWENCJI II**).*

ZAKOŃCZENIE II

Zero Time Dilemma łagodzi nadużycia współczesnych przygodówek i legitymuje się absolutnie unikalnym sposobem opowiadania historii. **To rzecz nie dla zwykłego zjadacza chleba, ale konesera, który zechce poświęcić jej cały czas i uwagę.** Warto dać się jej odurzyć, bo Japończycy potrafią nagrodzić trud inteligentną fabułą, ponurą atmosferą i masą nieoczywistych dylematów, których zachodnia konkurencja nie byłaby w stanie podźwignąć. ***(Przejdź do skroc.pl/theend).***

SEKWENCJA III

Zero Time to przygodówka. Ale nie klasycyzujący przedstawiciel gatunku, co to każe bawić się w MacGyvera rozwiązującego wyd8mane problemy w wydumany sposób. Niemal każdy z jej rozdziałów zaprasza nas do pęczniejącego od łamigłówek escape roomu, który – bądźmy szczerzy – ma połechtać nasze intelekty i udowodnić, że w gruncie rzeczy to cwane z nas bestyje. „Połechtać" nie znaczy jednak „głaskać po główce" – tytuł wymaga, by położyć na biurku kalkulator i plik kartek, na których będziemy notować te wszystkie kody i szyfry.

Gimnastyka intelektualna, do jakiej jesteśmy zmuszani, obejmuje kompleksowy zestaw ćwiczeń. Produkcja testuje zarówno wyobraźnię przestrzenną, jak i zdolności matematyczne, spostrzegawczość, logiczne myślenie czy zdolność wyprawienia synaps na co bardziej abstrakcyjne rewiry. W dodatku nader rzadko produkcja dubluje schematy zagadek. **Kreatywność jej projektantów skłania do owacji na stojąco.** Gdy się już jednak naklaskacie, zalecam przebieżkę w kierunku **ZAKOŃCZENIA II**.

[EPILOG]

W tym miejscu powinna się znaleźć ramka z ocenami, ale przeznaczoną na nią farbę drukarską zużyliśmy na cudaczne złożenie tekstu. Nic jednak straconego – wplotłem w tekst noty, więc zachęcam do wyszukiwania cyfr arabskich. Żeby jednak nie było za łatwo...

Ocena główna jest niższa niż ocena audio
Ocena wideo jest niższa niż ocena główna
Dwie oceny są takie same

|CDA|

UKRYTE ZAKOŃCZENIE

Jeśliś, miły czytelniku, niechętny podjęcia zabawy, bardziej klasyczna wersja recenzji czeka pod adresem skroc.pl/zero-time-dilemma-for-dummies.

PEGI ?

- PRODUCENT: SUKEBAN GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 65 ZŁ (10 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: KIRIRIN51.ITCH.IO/VALHALLA-BAR
- PC: WIN 7/8/10, 1,6 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA Z 256 MB PAMIĘCI
- GATUNEK: PRZYGODOWA

CYBERPUNK BARTENDER ACTION
VA-11 Hall-A

Myjąc kufle, zgadywał, czym chce dziś wieczorem upodlić się ten palant: **Cross**

Gdzie chodzą cyberpunkowi wojownicy po całym dniu walki z korporacjami, odkrywania rządowych spisków i hakowania pilnie strzeżonych serwerów? Do baru VA-11 Hall-A, gdzie mogą z dala od karabinów i klawiatur napić się mocnego trunku i zwierzyć z osobistych problemów.

Cyberpunk w grach to zawsze karabiny i klawiatury. Wenezuelskie studio Sukeban postanowiło dla odmiany ukazać neonowe miasto przyszłości z innej perspektywy: Jill, dwudziestoparoletniej barmanki, która mimo problemów z czynszem i przeszłością

Relaksuje jak zimne piwo po ciężkim dniu.

w przerwach od mieszania drinków usiłuje podnieść na duchu swoich klientów i pomóc im z życiowymi aż do bólu problemami.

Jeszcze jeden?

Rozgrywkę można tu porównać do Papers, Please z dużo większym naciskiem na fabułę. Cały dzień pracy spędzasz za ladą, wysłuchując wyznań kolejnych klientów i serwując im kolejne drinki. Większość zamówień jest dość prosta, ale często zdarzają się też zagadki lub podchwytliwe prośby. Czy na pewno chcesz zaserwować mocnego drinka znajomej, która szykuje się do zrobienia czegoś bardzo ryzykownego, czy wolisz wziąć za nią odpowiedzialność i podać jej coś uspokajającego? Być może warto niepostrzeżenie wzmocnić napój gadatliwego redaktora gazety, by ten wypaplał ci więcej swoich sekretów? Samo przygotowanie kolejnych drinków jest proste i opiera się na podążaniu za odpowiednim przepisem, ale odrobina pomyślunku może zmienić przebieg rozmowy lub nawet tor fabuły. **Wyobraźcie sobie visual novel, w którym zamiast linijek dialogowych wybieracie płynną zawartość szkieł, a zrozumiecie, o co chodzi.**

Po pracy Jill spędza czas w ciasnym, ale przytulnym apartamencie, gdzie może przeglądać blogi i wiadomości na smartfonie, posłuchać muzyki, pójść na poprawiające humor zakupy lub – okazjonalnie – spotkać się z kimś i przy puszkach piwa wyznać, co leży jej na sercu. **Powodem, dla którego to wciąga, jest absolutnie niesamowita atmosfera.** Cudownie relaksująca muzyka skacze między klimatami Blade Runnera, Shadowruna i kojimowskiego Snatchera, a pełna neonowych świateł grafika celowo stylizowana jest na ciepłą pikselozę klasycznych przygodówek z PC-98. Nie pamiętam, kiedy ostatnio grałem w coś pozwalającego tak bardzo odetchnąć po codziennej harówce – po odklepaniu obowiązków co wieczór sięgałem po przekąski i mocniejszy napój, siadałem w fotelu i z ulgą chłonąłem klimat Glitch City.

Chcesz o czymś pogadać?

Jednak najważniejszy powód, dla którego chce się brnąć w „Vallhallę", jest scenariusz. Typowe dla cyberpunku dramaty związane ze skorumpowanymi politykami i hakerami zdradzającymi brudne korposekrety rozgrywają się tu na trzecim planie, podczas gdy ty skupiasz się na rodzinnych zmartwieniach, napędzanych procentami przechwałkach czy drobnych radościach życia codziennego. Gdy po poważnych zamieszkach w sercu miasta jedna z twoich stałych klientek po kilku dniach nieobecności wraca do ciebie cała zabandażowana, czujesz niesamowitą ulgę. „Chcesz się zbuntować przeciwko matce, pijąc alkohol, którego nie znosisz? Nie lepiej postawić się jej czymś, co rzeczywiście lubisz robić?" – stwierdza celnie i bez moralizatorstwa Jill, gdy do jej lady podchodzi nieletnia dziewczyna.

Dyskusje z dorosłą klientelą często orbitują wokół znacznie poważniejszych tematów, od prostytucji po policyjną przemoc, i choć czasem twórcom zdarza się popychać dialogi nie najlepszym humorem internetowym, zwykle szybko rehabilitują się tekstami, które rzeczywiście brzmią jak żywcem wzięte z barów. Co chwilę padają tu bon moty podszyte rezygnacją, prawdy życiowe z gatunku „łatwiej powiedzieć niż zrobić" czy monologi kończące się o krok od powiedzenia czegoś Bardzo Ważnego. Nie pamiętam innego interaktywnego tytułu, który potrafiłby tak dobrze uchwycić charakter dyskusji przy ladzie baru – uczucie zadowolenia, że powiedziałeś tak wiele, połączone z goryczą, że przydałoby się powiedzieć więcej.

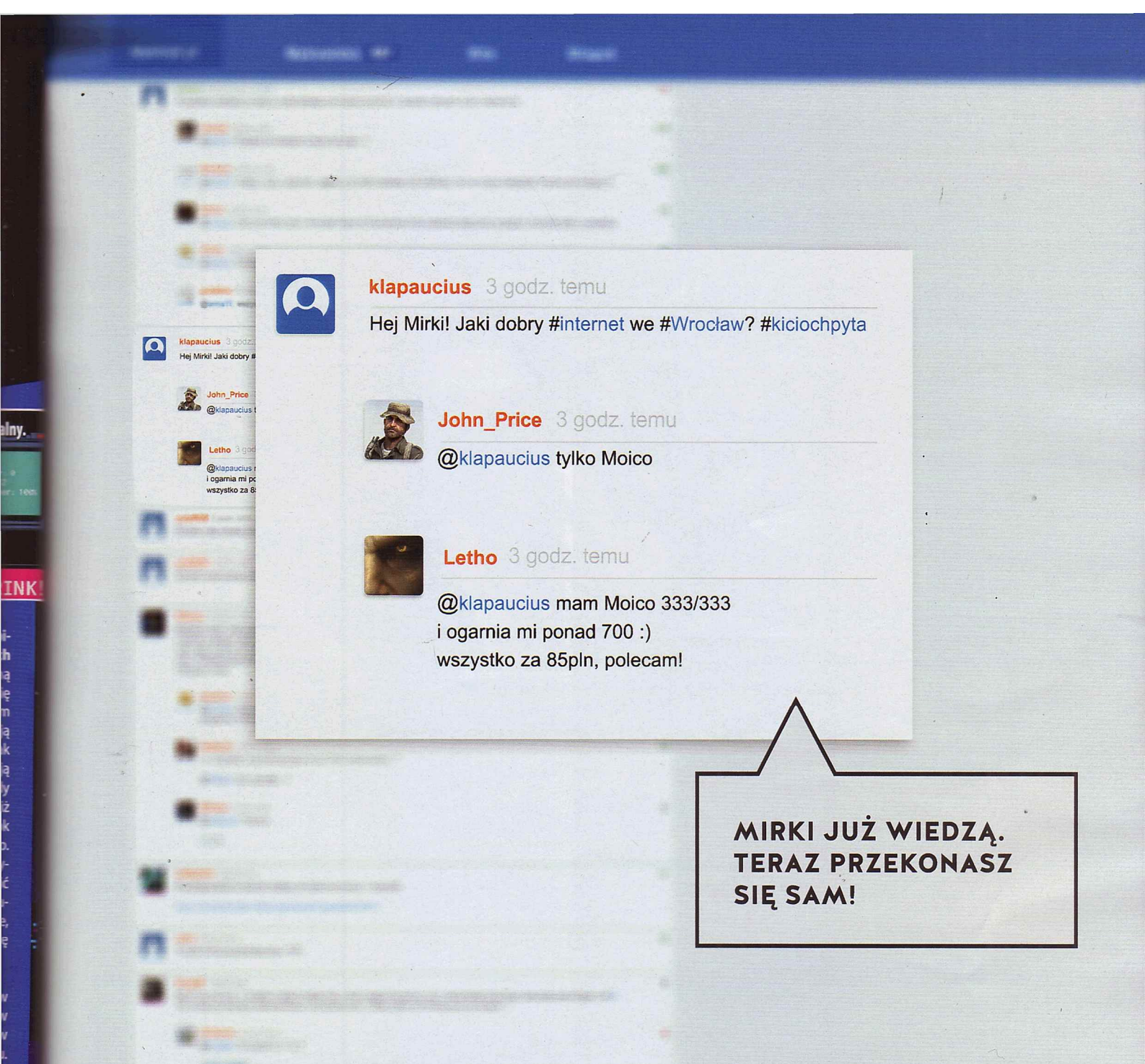
Co jednak najciekawsze, wiele elementów internetowego żargonu czy dylematów postaci mimo cyberpunkowych realiów łatwo odnieść bezpośrednio do 2016 roku. Goście baru narzekają na korposzczurzą pogoń za karierą i brak długoterminowych perspektyw, z apatią reagują na degenerację sceny politycznej, nie chcą myśleć o rosnących niepokojach społecznych, marzą o oderwaniu się od tego wszystkiego na nadchodzącym koncercie. Twórcy Valhalli wydają się sugerować, że już żyjemy w futurystycznej dystopii, ale pocieszają, że z dobrym towarzystwem i drinkiem w dłoni da się to przeżyć. |CDA|

OCENA **8**

- GRYWALNOŚĆ 7
- WIDEO 7
- AUDIO 10

Plusy:
- poruszający, bardzo ludzki scenariusz
- świetna stylizacja na klasyki z PC-98
- perfekcyjnie cyberpunkowa, różnorodna ścieżka dźwiękowa
- niesamowicie relaksująca atmosfera

Minusy:
- nieco zbyt prosta rozgrywka
- humor bywa zbyt internetowy
- niektórym dialogom brak wiarygodności i delikatności



MIRKI JUŻ WIEDZĄ. TERAZ PRZEKONASZ SIĘ SAM!

WE WRZEŚNIU RUSZAJĄ
OTWARTE #TESTY MOICO

TESTUJ
TESTUJ INTERNET PRZEZ DWA MIESIĄCE ZA DARMO

RECENZUJ
STWÓRZ I PRZEŚLIJ RECENZJĘ ŁĄCZA MOICO

WYGRYWAJ
8 LAT INTERNETU GRATIS I PLAYSTATION 4 NEO +VR

INTERNET KISS 100 Mb/s
8 MS PING ~8 Ms SYMETRYCZNE

WIĘCEJ O AKCJI NA:
WWW.MOICO.PL
FACEBOOK

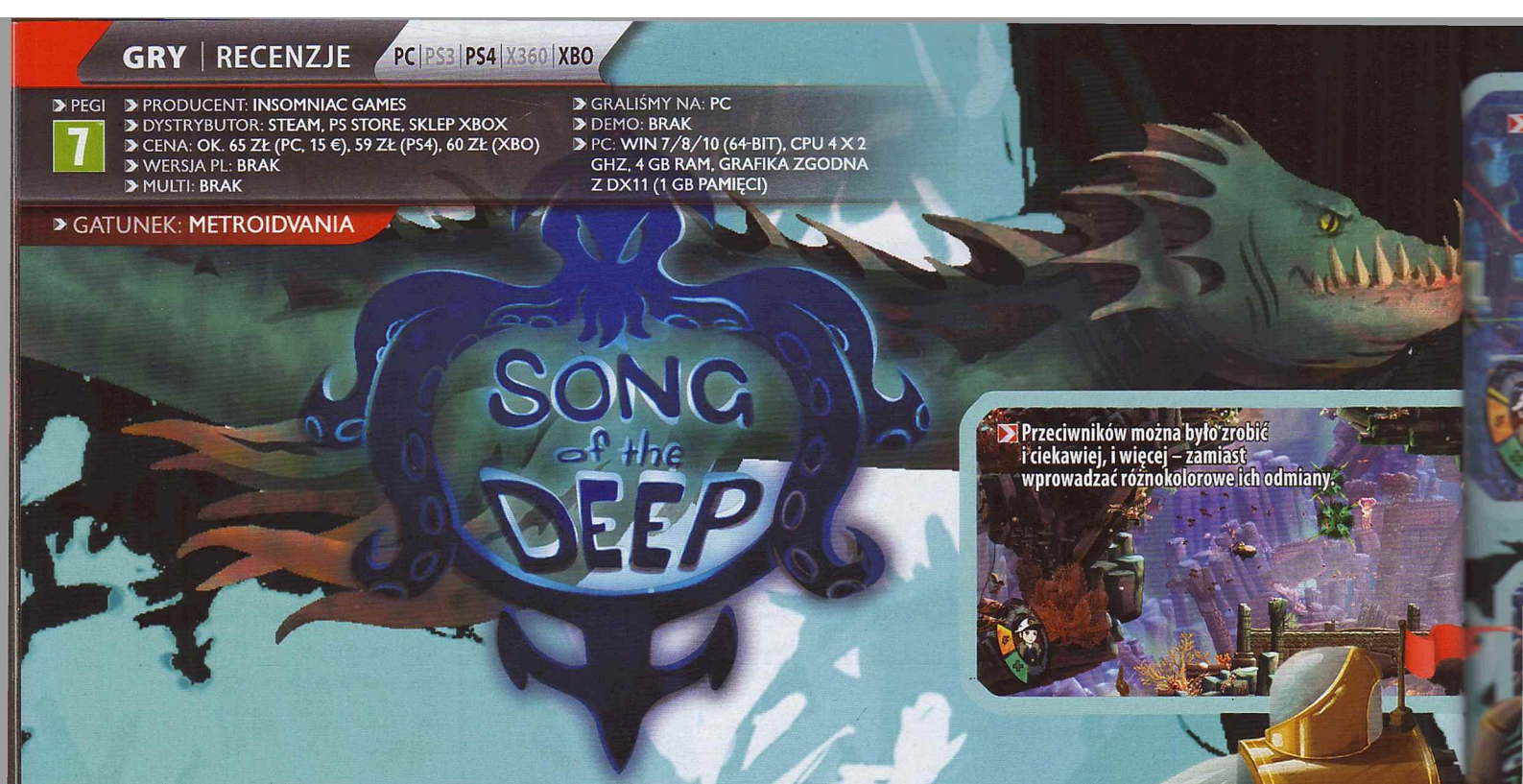
PATRONI AKCJI:
GAZETA wyborcza CD-ACTION

MOICO

PEGI 7

- PRODUCENT: INSOMNIAC GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 65 ZŁ (PC, 15 €), 59 ZŁ (PS4), 60 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU 4 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA ZGODNA Z DX11 (1 GB PAMIĘCI)
- GATUNEK: METROIDVANIA

SONG of the DEEP



Przeciwników można było zrobić ciekawiej, i więcej – zamiast wprowadzać różnokolorowe ich odmiany.

Żałuje, że pod wierzchołkiem nie było góry lodowej: **CormaC**

Nowej grze opatrzonej pieczęcią studia Insomniac udzieliłem bez wahania pokaźnego kredytu zaufania – w końcu żyrantem był niedawny fantastyczny rimejk totalny Ratcheta & Clanka. Pierwsze wrażenie rzeczywiście było znakomite.

Merryn mieszka z ojcem rybakiem w lichej chatynce na brzegu oceanu. Ledwie wiążą koniec z końcem, ale są szczęśliwi, bo mają siebie. Czy coś tam. Pewnego wieczoru mężczyzna nie wraca z połowów, a zmęczona oczekiwaniem na klifie córka zasypia i doświadcza niepokojąco realnej wizji ojca uwięzionego w morskich odmętach. Merryn robi to, co na jej miejscu zrobiłaby każda rozsądna dwunastolatka – buduje uroczą łódź podwodną i wyrusza tacie na ratunek. Dawszy nura pod powierzchnię oceanu, odkrywa, że niesamowite historie, którymi dokarmiał ją ubogi rybak, nie były wcale wyssane z palucha. W błękitnej toni dziewczę spotyka mechaniczne koniki morskie, niepokojąco wyrośnięte kraby pustelniki handlujące częściami, syrenę pływającą w ruinach zaginionego podwodnego miasta. Zresztą co wam będę opowiadał – jeśli byliście kiedyś nad morzem, wiecie, czego można się tam spodziewać, gdy pokona się już zasieki z parawanów.

Dawno, dawno temu...

Twórcom udało się wyczarować w Pieśni głębin **wspaniały klimat – baśniowy, melancholijny, kojący**. Duży w tym udział narratorki nastrojowo – choć może nieco zbyt monotonnie – relacjonującej wydarzenia zarówno podczas cutscenek, których statyczne plansze przywodzą na myśl ilustracje z książek dla dzieci, jak i w kluczowych momentach samej rozgrywki. Skoro już przy wydarzeniach jesteśmy – łzawe zawiązanie akcji sprawiło, że nastawiłem się na głębię nie tylko oceaniczną, lecz także emocjonalną. Tej ostatniej jest zaś nie za wiele i choć nie sposób odmówić opowieści (i wielorybiej werwie, z jaką się rozwija) uroku, **czułem po napisach końcowych niedosyt** wywołany nie tylko banalną walką z ostatnim bossem, ale też cechującym scenariusz brakiem – nomen omen – ikry.

Uroku nie odmawiam również **oprawie graficznej – najmocniejszej zresztą stronie SotD**. Morski świat jest czarujący – miejscami nawet zachwycający – a przy tym nieźle skonstruowany i dość zróżnicowany, by typowe dla gatunku popylanie tam i nazad nie nużyło, a wręcz cieszyło, gdy z biegiem czasu zyskuje się dostęp do sekretów, które wcześniej mijało się tylko, nie mogąc się do nich dobrać.

...w morskiej topieli...

Właśnie – gatunku. SotD to **metroidvania, a więc gra łącząca akcję z eksploracją i powiązanymi z nią zagadkami środowiskowymi**. Jej pozbawiony szwów dwuipółwymiarowy świat rozrasta się stopniowo w miarę pozyskiwania narzędzi pozwalających dostać się do nowych obszarów. Na początku jedynym przyrządem na pokładzie małej, żółtej łódeczki jest chwytak na łańcuchu, umożliwiający przenoszenie obiektów – np. fragmentów posągów otwierających przejścia – i atakowanie przeciwników. Z czasem wehikuł Merryn obrasta w trzy rodzaje torped, dopalacz pozwalający powalczyć z prądami morskimi blokującymi czasem dostęp do znajdziek, reflektor rozświetlający mroki oraz sonar, którego impuls zaznacza krawędzie otoczenia (przydatne do odkrywania niewidocznych przesmyków i kufrów, a także w najciemniejszych głębinach, gdzie reflektor przyciąga potworne kałamarnice). Sama dziewczynka zyska natomiast możliwość opuszczenia łodzi i wpłynięcia tam, gdzie konserwa z turbinką by się nie wcisnęła. Wiele z udoskonaleń maszyny ma wielorakie zastosowania, np. reflektor odpędza stworzenia wrażliwe na światło, a sonar aktywuje niektóre przełączniki i kruszy szklane bariery.

Rozbudowa statku postępuje dwutorowo. Wyposażenie, a także moduły powiększające zbiornik na energię je zasilającą i podnoszące wytrzymałość kadłuba trzeba znaleźć, natomiast u krabów pustelników można

Inspiracje

Song of the Deep to osobisty projekt jednego z założycieli studia, Briana Hastingsa. To jednak nie w jego głowie narodził się pomysł na grę, lecz w głowie jego dziesięcioletniej córki Fiony, której opowiadania i rysunki natchnęły twórcę. W pewnym stopniu była też ona wzorcem dla głównej bohaterki. Gra jest także unurzana w irlandzkim folklorze. Zaczerpnięte z niego zostały magiczne podwodne rasy (merrows, czyli syreny, oraz formori), nazwa tyne – energii napędzającej łódź Merryn – pochodzi zaś od irlandzkiego słowa oznaczającego ogień.

Największą przyjemność dało mi zwiedzanie pięknego podwodnego świata.

Ech, gdyby dało się zainstalować „anty-DLC" usuwające część łamigłówek. Niektóre są nadużywane, inne – nudne.

Po opuszczeniu łodzi Merryn targa ciężary nie gorzej od absolwentek filozofii w marketach.

zamienić zdobyte świecidełka na różnorakie ulepszenia. Wśród tych ostatnich są m.in. lepsze chłodzenie dopalacza, alternatywne tryby działania broni (np. lodowa torpeda pochwycona po wystrzeleniu szponem zamienia się w zmrożoną bańkę działającą jak tarcza) czy możliwość odbicia wrażych pocisków wzmocnionym impulsem sonaru.

...oczekiwałem czegoś więcej

O ile eksploracja pięknej i **obfitej w znajdźki oraz sekrety podwodnej krainy, a także walka dają sporo prostej radości i satysfakcji**, tak do łamigłówek mam kilka ważkich zarzutów. Niektóre zagadki testują raczej cierpliwość niż pomysłunek, bo rozwiązanie jest oczywiste, ale jego realizacja bywa męcząca i frustrująca. Sterowanie dobrze sprawdza się podczas podróży i dodaje smaczku prostym mechanicznie starciom – prostszym nawet niż w strzelawkach dwugałecznych, bo strzelasz zawsze przed siebie – ale bezwładność łodzi potrafi poważnie zdenerwować, kiedy trzeba zrobić coś na czas lub przetransportować delikatną bombę głębinową, by wysadzić nią barierę. Drodzy Bezsenni, jak mogliście nie zauważyć, że to sterowanie po prostu nie nadaje się do czynności wymagających precyzji?

Jest tu też trochę zagadek nadmiernie czasochłonnych lub zwyczajnie nudnych. Z entuzjazmem powitałem łamigłówkę polegająca na odbijaniu różnokolorowych promieni tak, by doprowadzić je do właściwych czujników, bo to satysfakcjonujący klasyk. Twórcom jednak spodobała się tak bardzo, że postanowili mnie nią zamęczyć.

Gra w ogóle zyskałaby bardzo, gdyby jej projektanci rozbili skarbonkę z pomysłami. Produkcja jest przemyślana i dobrze wykonana, co nie dziwi, biorąc pod uwagę doświadczenie studia, ale **pomijając dosyć oryginalne miejsce akcji, brakuje w niej czegoś, za co można byłoby ją zapamiętać**, jakiegoś błysku, szaleństwa. W pierwszych minutach miałem wrażenie, że oto trafiło mi się do recenzji podwodne Ori and the Blind Forest, ale genialna produkcja Moon Studios gra jednak w innej lidze. Song of the Deep to rzecz solidna i jeśli lubisz metroidvanie, warta poświęcenia ok. 7-8 godzin, o które prosi. W ostatecznym rozrachunku jest jednak rozczarowująco zachowawcza. **|CDA|**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 8

AUDIO 7

- \+ wyrazisty, baśniowy klimat
- \+ podwodny świat jest piękny i pełen uroku
- \+ przemyślana i dobrze zrealizowana
- − brakuje jej „tego czegoś"
- − za mało kreatywności, szczególnie w temacie zagadek
- − sterowanie frustruje, gdy potrzeba precyzji
- − modele odstają od świetnego otoczenia

REKLAMA

JESZCZE WIĘCEJ AKCJI!

WERSJA ROZSZERZONA
WZBOGACONA
O 30 MINUT FILMU

Już na 4K Ultra HD™,
Blu-ray 3D™, Blu-ray™ i DVD!*

*Na DVD i Blu-ray 3D™ wyłącznie wersja kinowa

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
AN ATLAS ENTERTAINMENT/CRUEL AND UNUSUAL PRODUCTION A ZACK SNYDER FILM "BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE" BEN AFFLECK HENRY CAVILL AMY ADAMS
JESSE EISENBERG DIANE LANE LAURENCE FISHBURNE JEREMY IRONS HOLLY HUNTER GAL GADOT EXECUTIVE PRODUCER JOHN "DJ" DES JARDIN EXECUTIVE PRODUCER HANS ZIMMER AND JUNKIE XL
PRODUCED BY JIM BOWE GREGOR WILSON CURTIS KANEMOTO EDITED BY MICHAEL WILKINSON DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DAVID BREMNER, ASC SUPERVISING ART DIRECTOR PATRICIA TATOPOULOS PRODUCTION DESIGNER LARRY FONG, ASC
BASED ON DC COMICS CHARACTERS CREATED BY BOB KANE WITH BILL FINGER SUPERMAN CREATED BY JERRY SIEGEL AND JOE SHUSTER STORY BY CHRISTOPHER NOLAN EMMA THOMAS WESLEY COLLER GEOFF JOHNS DAVID S. GOYER
SCREENPLAY BY CHRIS TERRIO AND DAVID S. GOYER PRODUCED BY CHARLES ROVEN, p.g.a. DEBORAH SNYDER, p.g.a. DIRECTED BY ZACK SNYDER

BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. © 2016 Warner Bros. Entertainment Inc. and RatPac-Dune Entertainment LLC. All rights reserved.

Dystrybucja w Polsce: Galapagos Sp. z o.o.
www.galapagos.com.pl

PARTNERZY MEDIALNI

interia Men's Health auto motor sport OLACTION murator T3 DEMOTYWATORY.PL FILMWEB Multikino Discovery eska

REKLAMA

PEGI 3

- PRODUCENT: ACTION BUTTON ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 43 ZŁ (10 €, PC), 42 ZŁ (PS4), 35 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 6 OSÓB (LOKALNIE I PRZEZ SIEĆ)
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP, CORE 2 DUO, 2 GB RAM, INTEL HD 4000

GATUNEK: SPORTOWA

Recenzował najlepszy sport w historii: **Cross**

Zapomnijcie o piłce nożnej, siatkówce, koszykówce, skokach narciarskich, futbolu amerykańskim, MMA, a nawet krykiecie. Od kiedy wyszedł Videoball, inne sporty są zbędne.

VIDEOBALL

Ostatnio próbuję swoich sił w NBA 2K16. Z tą grą przez wysokobudżetową oprawę bardzo przyjemnie się obcuje, ale diabelnie trudno uczy się w nią grać. Usiłowałem ostatnio wciągnąć w zabawę znajomego. Kiedy zobaczył na jednym z kilkunastu ekranów opisujących sterowanie napis „By użyć Step Through, wykonaj Pump Fake, a potem wciśnij i przytrzymaj gałkę strzału, zanim Pump Fake się skończy; Pump Fake wykonuje się poprzez rozpoczęcie rzutu z wyskoku, a następnie szybkie puszczenie gałki strzału", powiedział mi, że choć interesuje się koszykówką i nawet w nią gra, za cholerę nie rozumie, o co tu chodzi. Szybko przerzuciliśmy się na coś prostszego, czyli Tekkena.

Teraz wyobraźcie sobie, jak trudno jest mi przekonać do NBA kogoś, kto nie wie, na czym polegają błędy sekund, kozłowania oraz faule. Jak irytujące jest ustawianie formacji w PES-ie dla kogoś, kto siedzi po drugiej stronie kanapy i chce tylko pokopać piłkę. Jak nieczytelny dla każdego normalnego człowieka jest futbol amerykański. Videoball jest na to panaeceum.

Powrót do podstaw

Videoball jest prosty jak budowa cepa. Boisko jest prostokątne, na środku pojawiają się kolejne piłki, musimy wbijać je do bramki przeciwnika. Sterowanie oparte jest wyłącznie na gałkach/strzałkach i jednym przycisku – te pierwsze służą oczywiście do poruszania awatarem wyglądającym jak statek z Asteroids, a klawisz akcji generuje trójkątne pociski, które albo nokautują na chwilę przeciwników, albo popychają piłkę (najlepiej w kierunku właściwej bramki). Im dłużej przytrzymamy guzik, tym większy i potężniejszy będzie trójkąt. Cała plansza jest widoczna na ekranie, co nie tylko pozwala na kanapowy multiplayer nawet sześciu osobom, ale sprawia też, że w każdej chwili mamy pełen obraz sytuacji. Videoball jest zawsze tak czytelny, jak to tylko możliwe, a każdy screenshot dzięki zostawianym przez ruchome obiekty śladom prezentuje się tak, jakby dopadł go właśnie jakiś bardziej uzdolniony plastycznie naśladowca Jacka Gmocha. Twórcy chwalą się, że po zrozumieniu prostych zasad każdy widz będzie w stanie ocenić z zrzutu ekranu, co działo się przez ostatnich kilka sekund. I tak rzeczywiście jest.

– Faule i rzuty karne zabijają sporty – ogłosił reżyser Tim Rogers podczas panelu, na którym przedstawił filozofię stojącą za Videoballem. Nie ma tu więc żadnych błędów, fauli, „niedozwolonych taktyk" lub przerw, które zmniejszają intensywność rozgrywki. **Grę można odpalić na imprezie bez wyjaśniania spalonego czy błędu 24 sekund, a każdy zrozumie ją natychmiast.** Niemal każdy w mig załapie, że trzy rodzaje pocisków działają niczym papier, nożyce, kamień. Ataki poziomu pierwszego, najsłabsze i najszybsze, nie tylko pomogą w ogłuszeniu wroga, ale natychmiast odbiją w jego kierunku potężne uderzenia poziomem trzecim. Mocarne i ogromne „trójki" w bezpiecznej sytuacji pozwolą nam strzelić bramkę nawet z połowy boiska, a do tego przebiją każdą powoli pchającą piłkę „dwójkę" rywala. A skoro o „dwójkach" mowa, średnie i mozolne pociski w przeciwieństwie do „jedynek" nie pękają natychmiast przy kontakcie z piłką, więc można nimi karać każdego, kto zbyt gorączkowo pociąga za spust. Aha, jeśli przytrzymasz spust za długo, twój ładunek zmieni się w klocek, który możesz ustawić w dowolnym miejscu na boisku celem wzmocnienia obrony. Dużo niuansów, które rozumie się podskórnie: bo wystarczy mądrze się poruszać i wciskać jeden przycisk.

Diabeł tkwi w szczegółach

Ale dlaczego 9? Bo to Rocket League, w którym zawsze czujesz, że masz pełną kontrolę nad sytuacją. Bo na skali ocen radości z poruszania się, gdzie 10 to wąsaty hydraulik, a 1 to Geralt próbujący nie wyrżnąć czołem w drzwi, Videoball zasługuje na 12. Bo każde hamowanie i każdy zwrot to czysta radość. Bo gra daje tyle samo radości z dwiema, co z sześcioma osobami. Bo można dostosować kształt bramek i boiska do swoich potrzeb. Bo minimalistyczne menusy i udźwiękowienie są cudowne. Bo nie ma tu podziału na atak i obronę – wszystko robimy jednocześnie. **Bo mimo imprezowej prostoty jest tu wypracowywana dwa lata głębia, której nie wyczerpiesz bez godnego komputera obliczania wektorów i telepatii.** Kiedy jednym idealnie wymierzonym pociskiem ogłuszysz przeciwnika i wbijesz dwie piłki do bramki, zrozumiesz, że Videoball to arcydzieło. Nawet mimo tego, że nie ma w nim Pump Fake'ów. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 7
AUDIO 7

+ rozgrywka
+ forma
+ sport
+ radość
+ minimalizm

– NBA 2K16 jest jednak ładniejsze

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: POLYSLASH
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 51 ZŁ (12 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK
GATUNEK: HORROR

PHANTARUK

Przeklinał modę na audiologi: **Cursian**

Bywają takie dni, że pisanie o grach niewiele różni się od pracy urzędnika. Siedzisz przed komputerem, po raz setny robisz dokładnie to samo i z utęsknieniem czekasz na fajrant. A zegar stoi.

Nie wiem, co to, ale przynajmniej coś widać.

Nie kuś...

O fabule Phantaruka nawet nie będę się rozpisywał, bo i nie ma po co. Opuszczona stacja kosmiczna, coś tam, coś tam, laboratorium, bla, bla, bla, wielki potwór, rzeź, masakra i tragedya, co to jej pojąć nie sposób. Zgodnie z modą wszystko podano za pośrednictwem nudnych, kiepsko napisanych dzienników. Ktoś zrzędzi, że największymi monstrami są sami ludzie, inny płacze za straconym kompanem, a jeszcze inny przyznaje się do okradania lokalnego magazynu, dowód zostawiając rzecz jasna w ogólnie dostępnym miejscu. Te „odkrywcze" wynurzenia to oczywiście tylko pretekst do przemycenia kodu do najbliższych drzwi. Bogowie, ile można! **Dlaczego developerzy nadal uważają, że cała ta grafomania to fajny pomysł? Obstawiam stosunkowo niskie koszty** – nie trzeba tworzyć modeli NPC-ów ani zatrudniać aktorów, którzy obdarzyliby ich głosem. Niby zrozumiałe, ale mam już tego po dziurki w nosie.

Rozgrywka w założeniach miała zapewne przypominać Obcego: Izolację, ale rzecz jasna to nie ta sama klasa (a pisze to gość, który nie rozumie zachwytów nad przygodami pani Ripley). Co gorsza, początek zabawy, a więc w teorii jej najważniejsza, najbardziej reprezentacyjna część, jak w soczewce skupia wszystkie problemy gry. **Wkurza zwłaszcza wszechobecna, gęsta ciemność.** Rozumiem, że próżno oczekiwać od horroru tysiąca luksów, ale do diabła, tu niemal zupełnie nic nie widać!

No i jeszcze tytułowy Phantaruk. **Niby takie zło wcielone, demon zagłady i pogromca wszelkiego życia, a idiota jakich mało.** Blokuje się toto na przeszkodach terenowych, łazi noga za nogą i mruczy jak wujek Władek na kacu. Wzrok też ma podobny. Na szczęście dalej jest nieco lepiej. Nie żeby gameplay skupiony na kręceniu się po stacji i naprawianiu kolejnych podzespołów, które akuratnie postanowiły się skiepścić, nabrał rumieńców – co to, to nie. Akcja często przenosi się po prostu do dobrze oświetlonych pomieszczeń, więc przynajmniej nie trzeba błądzić po omacku.

Phantaruk to typowy współczesny „horror", któremu wydaje się, że zapaćkanie ekranu mrokiem, wciśnięcie graczowi latarki do łapy i rzucenie co kilka kroków jakiegoś krwawego ochłapu załatwia sprawę. Otóż nie załatwia. **Nie jest to może kompletna porażka i czasem potrafi nawet wywołać minimalne zainteresowanie, ale ta płyta dawno już się zgrała.** Jeśli nie masz jeszcze dość tego typu klimatów, dolicz jedno oczko. Ja wysiadam. |CDA|

OCENA
5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 7

+ momentami klimat daje radę
+ od biedy zakończenie

− fatalny, skąpany w ciemności początek
− Phantaruk to cymbał
− nic nowego
− miewa problemy z płynnością (choć jakość grafiki tego nie tłumaczy)

12 PLATFORMY: PC, AND, IOS
PRODUCENT: BETHESDA SOFTWORKS
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
WERSJA PL: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 2,83 GHZ, 2 GB RAM, GF GTS 250/ATI HD 6790
GATUNEK: STRATEGICZNA

FALLOUT SHELTER

TYLKO ONLINE

Kradła robalom ubrania: **9kier**

Przed premierą Fallout Shelter na blaszakach fantazjowałam – bez przesadnego zaangażowania, bo wersja mobilna znudziła mnie po parunastu dniach – na temat tego, co twórcy wymyślą, by pozbyć się ze strategii ekonomicznej mobilnego zapaszku. Rozważałam wiele opcji, ale na tak innowacyjne rozwiązanie nie wpadłam!

Zobacz, Anton, świnina!

Gdzie kucharki trzy, tam pożarów osiem.

Bethesda zdecydowała, że nie zrobi nic. Założenia gry polegającej na rozbudowie bunkra i dbaniu o potrzeby mieszkańców nie zmieniły się ani na jotę – to wciąż zabawa w czekanie, klikanie ikonek zasobów w pomieszczeniach krypty i wydawanie prawdziwych pieniędzy na przyspieszacze. Główną zmianą na okoliczność pecetowej premiery było wprowadzenie questów, na które można wysyłać grupy mieszkańców, ale również ten update trafił na smartfony i ma bardzo mobilny charakter. Spacer sprite'ów do punktu docelowego potrafi trwać kilka godzin czasu rzeczywistego, powrót podobnie, ale naturalnie da się przyśpieszyć wszystko Nuka-Colą, którą można na szczęście zdobywać bez wydawania pieniędzy. A oczekiwanie (na rozpoczęcie questa, zasoby, urodzenie dziecka, określoną liczbę kapsli, wycraftowanie broni itp.) się dłuży – Fallout Shelter **sprawdza się jedynie w krótkich sesjach i zwykle po paru minutach nie ma w nim już nic do roboty**. Przyzwyczaić ma to graczy do częstego wchodzenia do gry, podobnie jak nagrody za regularne logowanie czy specjalne eventy podczas eksploracji pustkowi.

Bethesda pokazała, jak nie robić mobilnych portów na pecety. W tej formie tytuł kompletnie nie sprawdza się na blaszakach, których gracze nie noszą przecież w torbach i po kieszeniach, by włączać grę co godzinę. Zwłaszcza że zmiany, które nastąpiły od zeszłorocznych wakacji, ani nie zmuszają do ruszenia głową, ani nie emocjonują. Dopiero teraz uderzyło mnie, jak fatalnie rozwiązano walkę – pomiędzy pozbawionym taktyki ostrzeliwaniem się z bliska występują długie, niepotrzebne przestoje, zróżnicowanie przeciwników jest niewielkie, a z radioaktywnego karalucha potrafi wypaść koszula z charyzmą. Questowanie nudzi. Zwiedzanie krypt polega na sprawdzaniu kolejnych pomieszczeń, ziewaniu w czasie starcia (czasem można kliknąć ikonkę stimpaka) oraz klikaniu zwłok i szafek dla lootu. Gra często bywa nieresponsywna, a niektóre lokacje zrobiono na kolanie. Polecam ją tym, którzy piszą magisterkę albo są w nużącej pracy, a chwilowo mają dość ulubionej gry przeglądarkowej – niech porcik Bethesdy działa sobie w tle. |CDA|

OCENA
4+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 6

+ i tak wciąga
+ Nuka-Colę da się zdobyć bez płacenia

− formuła nie sprawdza się na PC
− nudne questy, nudna walka
− powtarzalna
− szybko nie ma co robić

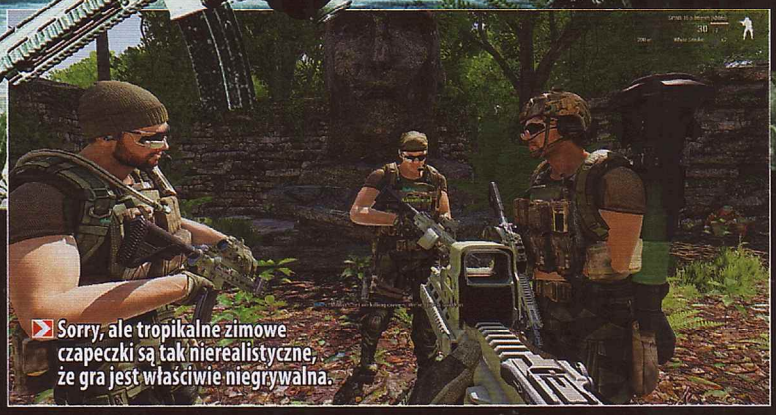
PEGI 16

PRODUCENT: BOHEMIA INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 130 ZŁ (30 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: ILE SERWER UCIĄGNIE

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GF 9800/AMD HD 5670

GATUNEK: FPS

ARMA III APEX



Sorry, ale tropikalne zimowe czapeczki są tak nierealistyczne, że gra jest właściwie niegrywalna.

Wraca z urlopu na Pacyfiku: **enki**

Dawno nie grałem w Armę 3, więc jej najnowszy i największy do tej pory dodatek potraktowałem jako pretekst do nadrobienia zaległości. A tu okazało się, że potrzebuję przyjaciół.

Dla tych, którzy od cyfrowego odwzorowania pola walki wymagają więcej niż strzelania z wyrzutni po katapultowaniu się z myśliwca, Arma 3 wciąż jest po prostu super. Czajenie się w krzakach, strzelanie do pikseli, kierowanie pojazdami, skryptowanie własnych scenariuszy, ogromne otwarte tereny – edytor, warsztat Steama i społeczność oddanych fanów gry zrobiły z niej prawdziwą gratkę dla zapaleńców. Apex, czyli **zupełnie nowy teren o wielkości 100 km², a także dodatkowa frakcja i worek sprzętu kładzie fundamenty pod kolejnych kilka dobrych miesięcy żwawego rozwoju gry**. Nie jestem armowym fanatykiem. „Fundamenty" to dla mnie za mało, by być w pełni ukontentowanym, więc skupiłem się przede wszystkim na tym, co można nowego w Apeksie ograć od razu.

Pst, mam kolegów

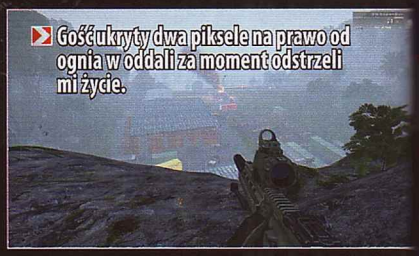
Tanoa to fikcyjna wulkaniczna, pokryta tropikalną dżunglą wyspa położona hen na wschód od Australii. Przez jej liczne punkty orientacyjne prowadzi szlak siedmiu co-opowych misji, w których drużyny amerykańskich wojsk specjalnych (my) dokonują chirurgicznych uderzeń na placówki Syndikatu, czyli tutejszych paramilitarnych zbirów (AI). Jest odbijanie obiektów cywilnych, niszczenie składów broni, urządzanie zasadzek, roznoszenie posterunków przy użyciu zdalnie sterowanych dronów (rzecz dzieje się w 2035 roku, więc jest sporo zabawy z ultranowoczesnym sprzętem) i jeszcze więcej niż zwykle kulenia się przed strzałami znikąd.

Niestety kampania nie przewiduje uzupełniania czteroosobowego składu drużyny przez boty, wobec czego **gra solo to miejscami prawdziwa mordęga.** Jest, rzecz jasna, i działa matchmaking, ale w idealnym świecie po prostu powinno się zasiadać do gry ze zgraną ekipą, która lubi się pobawić w żołnierzy. Konstrukcja misji sprawia, że w każdym innym przypadku prawdopodobnie gdzieś po drodze pojawią się problemy – choćby z komunikacją. Aha, jeśli uważałeś do tej pory, że w grach serii trudno jest wypatrzyć napastników, polecam bojową przebieżkę po tutejszej dżungli – termowizja to podstawa nawet w dzień. Zalecam również ostrożność w doborze ustawień graficznych – gdy znajdziesz się w najbardziej zarośniętych terenach, animacja potrafi wyraźnie spowolnić, utrudniając precyzyjne celowanie.

Samotnie – tym razem już z botami – można również przetestować umiejscowiony na Tanoa pojedynczy scenariusz do wprowadzonego kilka DLC wcześniej trybu end game. No i oczywiście zasiąść do edytora. To trochę mało i mając dostęp do wszystkich wydanych wcześniej dodatków, zauważyłem, że miejscami bardziej ciągnęło mnie w stronę zawartości dorzuconej do gry wiele miesięcy temu (Helicopters, Marksmen, Karts).

Potęga Army

Zupełnie inny obraz gry rysuje się, gdy zdecydujesz się przekroczyć wrota multi. W momencie, gdy to piszę, stoi 6871 serwerów. Na najbardziej zaludnionym z nich gnieździ się 130 graczy, a blisko 200 innych legitymuje się dwucyfrową liczbą gości. I jest dopiero środowe południe.



Gość ukryty dwa piksele na prawo od ognia w oddali za moment odstrzeli mi życie.

W Armę 3, oczywiście również już na Tanoa, gra się w trybach erpegowych, survivalowych, no i oczywiście rywalizacji na ogromną skalę – wraz z levelowaniem żołnierza i zarabianiem przez niego gotówki na coraz to lepszy sprzęt. Elita nerdów zagrywa się w realistyczne do bólu scenariusze typu mil-sim, do których zachęcają w launcherze sami developerzy, proponując graczom, by znaleźli sobie – spośród pierdyliona już powstałych – jednostkę, do której mogliby przynależeć, albo stworzyli własną. W tym morzu, spędziwszy kilka godzin, zanurzyłem tylko palec. I boję się, co by było, gdybym wlazł tam chociaż po kostki.

Ocenę, którą widzicie obok, sam sobie musiałem wyrywać z gardła, przekonany o tym, że na osobne noty zasługuje i dodatek, i całość, jaką on tworzy z przebogatą i żywą podstawką po latach od jej premiery. A najlepiej z uwzględnieniem osobnych punktów dla solistów oraz entuzjastów „armowania" w multi. Wolę jednak, żebyś sugerował się poniższym podsumowaniem Apeksa: **grywasz sam – odpuść; wolisz multi – zapnij pasy i ruszaj** na Tanoa. Tylko weź coś na komary. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

+ nowy ogromny teren
+ co-opowa frajda w kampanii
+ sporo nowych zabawek do przemielenia w edytorze
+ 6871 serwerów

− niewiele dla pojedynczego gracza
− niełądnie spowalnia w gęstwinie

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: TOUCAN STUDIO
DYSTRYBUTOR: CDP.PL
CENA: 40 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PLATFORMOWA/LOGICZNA

SELMA AND THE WISP

Był kagankiem na strachy: **Cursian**

Gdańskie „Tukany" zajmują się na co dzień tworzeniem aplikacji multimedialnych dla nowoczesnych muzeów. Selma and the Wisp jest ich pierwszą próbą zawojowania rynku gier. Jak na ludzi wyrwanych ze świata „poważnego" biznesu, spisali się zaskakująco dobrze.

Na to miejsce mógłbym wstawić w zasadzie każdy screen, a i tak wyglądałby świetnie...

...zresztą sami popatrzcie.

Autorzy nie bawią się w subtelności i bez wstępu każą śledzić losy małej dziewczynki, która wraz z kulistym duszkiem przemierza krainę rodem z dziecięcych koszmarów. **Do samego końca nie wiadomo, o co w tym wszystkim chodzi, ale to nie fabuła jest tutaj najważniejsza.** Świat gry jest piękny. Graficy i projektanci poziomów (to zapewne ci sami goście, bo nad tytułem pracują raptem cztery osoby) zasłużyli nie na duże piwo, ale cały browar wraz z przyległościami. Dziwaczna, lekko zdeformowana kreska świetnie współgra z niepokojącą muzyką i nietypowymi przeciwnikami, pośród których można znaleźć ożywione dystrybutory paliwa, nawiedzone koparki, dmuchanych klaunów i tym podobne „maszkarony". Mam świadomość, że to już było, ale kunszt, z jakim podeszli do sprawy ludzie z Toucan Studio, zasługuje na uznanie.

Szkoda, że kapitalnej oprawie nie dorównuje gameplay. To połączenie prostej platformówki z elementami gry logicznej. Zamiast kontrolować główną bohaterkę pokierujecie jej roziskrzonym kompanem. Mały koleżka fruwa po okolicy, rozwiązując proste zagadki, a Selma automatycznie za nim podąża. Na szczęście przez większość czasu zachowuje się całkiem sensownie i nie włazi tam, gdzie grozi jej oczywiste niebezpieczeństwo. Niewielkie problemy sprawia jedynie podczas przeskakiwania między wąskimi półkami skalnymi, kiedy to zdarza się jej wylądować nie tam, gdzie było to planowane. Wspomniane szarady sprowadzają się głównie do naprawiania maszyn za pomocą porzuconych nieopodal części lub budowania kładek, dzięki którym Selma może przedostać się przez kłopotliwe rozpadliny. Sytuację komplikuje nieco fakt, że ognik nieustannie traci energię, a wraz z nią niezbędne do nawigacji (i przeżycia) światło. Żywot duszka można przedłużać, kolekcjonując niebieskie kule oraz rozsądnie używając „rozbłysków" służących do wchodzenia w interakcje z otoczeniem.

Choć na papierze może to wyglądać całkiem zachęcająco, **w praktyce nie jest specjalnie angażujące i zdążyło mnie znudzić, mimo że napisy końcowe zobaczyłem już po dwóch godzinach zabawy**. Jeśli niezwykłe widoki są w stanie wynagrodzić wam niedostatki gameplayu, a 40 złotych wydaje się akceptowalną kwotą za tak króciutką grę, to warto dać Selmie szansę. |CDA|

OCENA
7
GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 8

+ kapitalna oprawa audiowizualna
+ dziwaczny, niepokojący klimat
− mało angażujący gameplay
− krótka (około 2 h)

12 PLATFORMA: WII U
PRODUCENT: ATLUS
DYSTRYBUTOR: NINTENDO/CONQUEST ENTERTAINMENT
CENA: OK. 179 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: JRPG

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

Wystąpił w programie „Ajdoru" na kanale Porusatto: **Cross**

Po tym, jak seria Persona odniosła sukces, Nintendo zażyczyło sobie odsłony na Wii U. Dramaty licealistów zostały zastąpione przez dramaty idoli, a demony i bóstwa – przez postacie z serii taktycznych erpegów Fire Emblem.

Choć są tu postacie z Fire Emblem, rozgrywka to czysta Persona.

Bój fana Babymetal z wielbicielem AKB48.

Pomysł na historię jest tu niczym „Zagraj to jeszcze raz, Sam-Sensei" – każdy z nas kryje w sobie tajemniczą energię, czyli Performę, która przyciąga duchy zwane Mirażami z wymiaru Idolosfery. Choć możliwość władania mocami Mirąży mają nieliczni, zdarzają się łotry, które ograbiają ludzi z Performy dla własnych celów. Czoła stawiają im utalentowani licealiści z Fortuna Entertainment, czyli j-popowej agencji zrzeszającej szlachetnych Mistrzów Miraży.

Brzmi jak ograny przez japońską popkulturę już kilkaset razy schemat, w który wpasowano tym razem nieco inne rzeczowniki pisane wielką literą. I rzeczywiście, **Atlus nie wykracza tu poza bezpieczny grunt wyznaczony przez serię Persona**: znów można się spodziewać zarówno zwiedzania miasta celem rozwoju nastoletniej drużyny i poznawania NPC-ów, jak i eksplorowania monotonnych lochów oraz setek losowych walk. Żadna rewolucja, ale fani powinni docenić tradycyjnie bezbłędne wykonanie i ewolucję formuły. Jest nieco inne ujęcie tematyki (problemy japońskiego show-biznesu oczami licealistów zamiast nastoletnich dramatów), bardziej popowa oprawa, poprawiona dynamika turowych walk, ciekawiej zbudowane lochy tudzież możliwość komunikowania się z resztą obsady przez media społecznościowe. Moment, który definiuje Tokyo Mirage Sessions #FE, to parsknięcie śmiechem po zobaczeniu na gamepadzie kolejnego durnowatego emoji od znajomej.

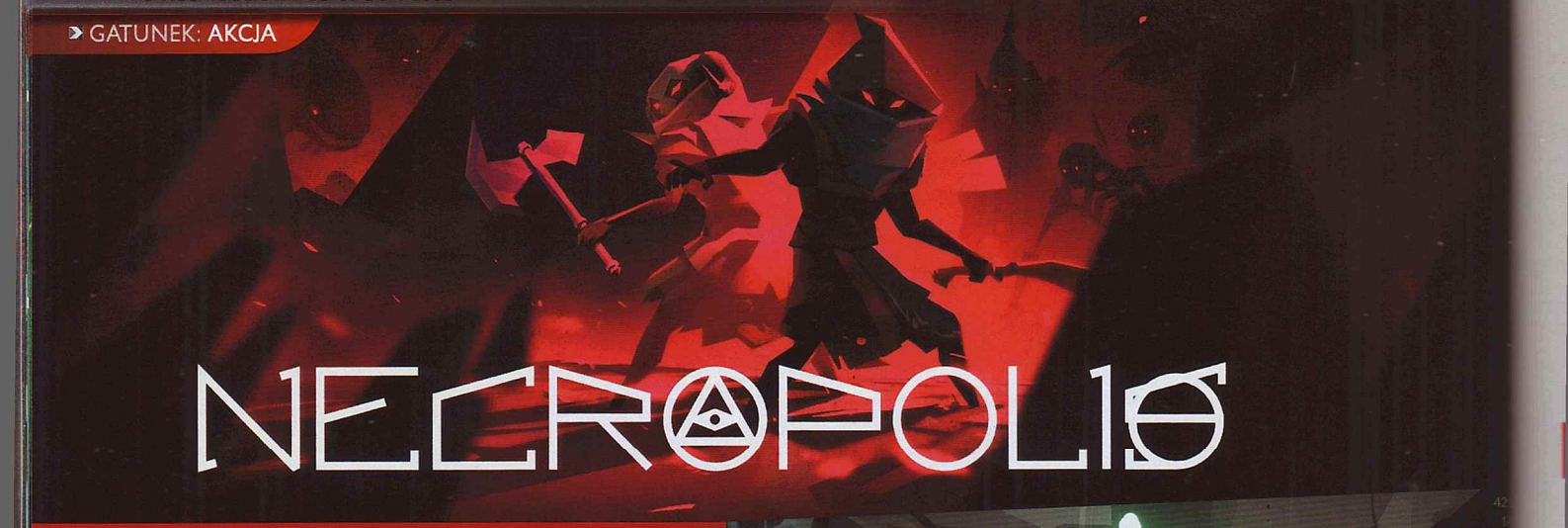
Tylko komu polecić ten tytuł? Walki i lochy, choć przyjemne, nie są wyzwaniem ani gwoździem programu. Scenariusz ze względu na poruszane motywy jest znacznie bardziej niszowy niż bóle dorastania, za które świat pokochał Personę. Odwołania do nintendowego Fire Emblem są za rzadkie, by zadowolić fanów. **Urok #FE docenią głównie osoby, które interesują się branżą idoli lub chcą natychmiast więcej Persony** – reszcie doradzam poczekać kilka miesięcy na oszałamiającą Personę 5. |CDA|

OCENA
7
GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ szybkie starcia i względnie ciekawe projekty poziomów
+ oprawa idealnie podkreśla tematykę
+ emoji wyświetlające się na gamepadzie zawsze cieszą
+ idealna przystawka przed Personą 5
− techniczne aspekty grafiki
− prostota lochów i systemu walki
− fabuła tylko dla osób zafascynowanych japońską branżą idoli

PEGI 12

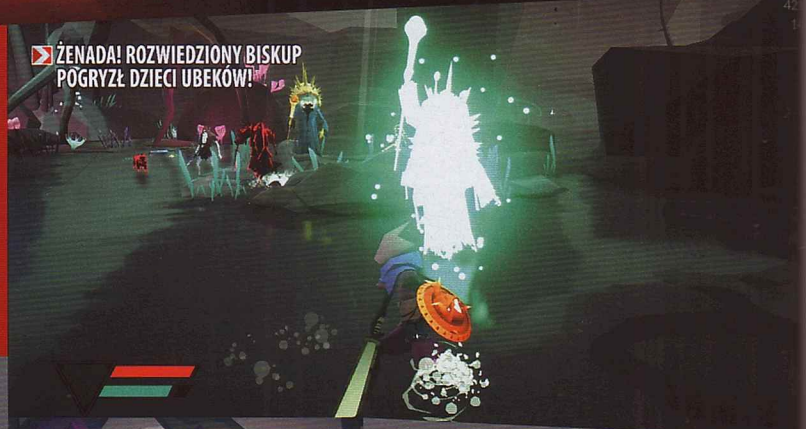
- PRODUCENT: HAREBRAINED SCHEMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 120 ZŁ (PC), BRAK (PS4 I XBO WCIĄŻ CZEKAJĄ NA PREMIERĘ)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: SIECIOWY CO-OP DO 4 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7, CPU 3,17 GHZ, 4 GB RAM, GF 630 GT/ATI HD 6670
- GATUNEK: AKCJA



NECROPOLIS

WIELKICH LITER NADUŻYWAŁ: **PAPKIN**

SZOK! ZWARIOWANE KOCIAKI PRÓBUJĄ WYPIĆ MLECZKO Z MISKI! TYMCZASEM TA KOBIETA MA NAPRAWDĘ NIEPOKOJĄCĄ WAGINĘ, A LEKARZ TEGO MĘŻCZYZNY POMYLIŁ PENISA Z JĘZYKIEM! ROZWIĄŻ NASZ EKSTREMALNY QUIZ! 3/12 POPRAWNYCH ODPOWIEDZI TO JUŻ POWÓD DO DUMY!



ŻENADA! ROZWIEDZIONY BISKUP POGRYZŁ DZIECI UBEKÓW!

PIJANY MINISTER ZATRZYMANY PRZEZ KOSMITÓW W JAMIE GROZY!

Nie, nie, nie przewracajcie jeszcze strony! Ja wiem, że wstęp popełniłem tandetny, ale – wierzcie mi – intencje miałem szlachetne! Necropolis, o którym duża część z was pewnie nie słyszała, to bowiem zabawka, po jaką warto się schylić. Zwłaszcza jeśli miłe wam produkcje spod znaku From Software.

NIE UWIERZYSZ, CO NA SIEBIE WŁOŻYŁA!

Przez pierwszych kilka godzin ten miks „soulsowego systemu walki" (słowo daję, używających tego wytrychu PR-owców powinno się wieszać za kostki) z „rogalikową losowością" (takoż) obiecuje takie mocne pięć na dziesięć. Pod czaszką tańczą wówczas zdania typu „dietetyczne Dark Souls", narzekania na to, że gra tak bardzo chce być zabawna, że właściwie w ogóle nam się nie objaśnia, a jej (być może interesujący) lore tonie w krotochwilnych spostrzeżeniach narratora. Nie sposób też nie wspomnieć, że świat, po którym kroczymy, składa się głównie z szarych, grubo ciosanych brył.

A jednak na przybiciu sobie „piątki" w ramce z oceną wcale się nie skończy. Z każdą kolejną godziną proceduralnie generowane komnaty nabierają bowiem powabu. Nie tylko estetycznego, choć trzeba przyznać, że sale zyskują coraz to bardziej fantazyjne projekty, a otoczenie staje się coraz to bardziej urozmaicone (trudno przy tym odmówić grafikom spójnej, artystycznej wizji). Ważniejsze, że garnitur przeciwników robi się obszerniejszy, a niewielką liczbę bossów wynagradza zróżnicowanie pomniejszych przeciwników, którzy potrafią zaskoczyć nie tylko designem, ale i motorycznymi ekstrawagancjami.

OPŁYWAJĄ W LUKSUSY, A EMERYCI NIE MAJĄ NA LEKI

Celem jest odnalezienie jakiegoś amuletu czy coś w ten deseń, ale – jako się rzekło – w przeciwieństwie do Soulsów **z gry wyniesiecie raczej garść wiców niż opowiedzianą otoczeniem i opisami, wielopiętrową historię**. Esencją rozgrywki są starcia jako i u From opierające się na lockowaniu, stałym nadzorowaniu paska staminy, blokowaniu, unikach i... wyczuciu oręża, bo też niemal każdym egzemplarzem broni białej wymachuje się inaczej. Element rolplejowy niby gdzieś tu się czai, ale taktownie nie wychodzi na pierwszy plan. Zamiast zdobywać poziomy doświadczenia – współczynniki zwiększamy, poświęcając walutę na ołtarzu lokalnego bożka. „Questy" opierają się na zabiciu tego/wypiciu tamtego/użyciu siamtego, poza tym możemy znaleźć broń, tarczę i zbroję, wykupić sobie ładne skórki i ułatwiające życie tomiszcza. RPG-ową kartę uzupełnia symboliczny crafting, pozwalający sklecić mikstury, bomby, zwoje i mięsiwo.

I wiecie co? **Ten minimalizm naprawdę tutaj gra**, do Nekropolii można wskoczyć właściwie bez przygotowania. Jak jednak przystało na nowomodnego rogalika – warto wczytać się w oficjalną Wiki. A skoro już rozmawiamy o wypiekach – **z roguelike'ów gra podebrała nie tylko losową konstrukcję kolejnych poziomów, ale i permanentną śmierć**. Pewnym niuansem jest tutaj czteroosobowy co-op, w ramach którego da się wskrzeszać upadłych kompanów, co – o dziwo – nie czyni z nas niemożliwych do położenia złodupców. Z bardzo zresztą prozaicznych przyczyn – konieczności rozdzielenia waluty i ekwipunku oraz faktu, że majtając mieczami i toporami, zadajemy obrażenia nie tylko lokatorom lochów, ale też kompanom. A że bestie lubią taniec symultaniczny, niekiedy nawet łatwiej dać im odpór w pojedynkę niż w obstawie.

ODCIĄŁ PENISA NA RODZINNYM OBIEDZIE!

Gdy Set próbował się przebranżowić z patrona chaosu na władcę ziemi, skończyło się to dla niego wielusetletnią wojną z Horusem (prywatnie: bratankiem), utratą narządów płciowych, zapomnieniem, wygnaniem i wygumkowaniem z panteonu bóstw egipskich. Harebrained Schemes (które nieco sobie z mitologii egipskiej zapożyczyło) zmiana specjalizacji udała się znacznie lepiej. **Po pięciu latach w shadowrunowym getcie studio udowodniło, że jest życie po klasycznych rolplejach.** Ba – jest nawet śmierć. Częsta, permanentna i mobilizująca do dalszej gry. |CDA|

NECROPOLIS

OCENA

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- + uczciwy poziom trudności
- + mądrze porcjuje nowości
- + czteroosobowy co-op
- + kompaktowa i bardzo przez to przyjemna
- − niezbyt dobrze się tłumaczy
- − jej historia tonie w dowcipach (niekiedy niezłych, fakt)
- − niejasne opisy przedmiotów

PROMOCJA! Teraz **20% extra!** Przy rejestracji wpisz kod **CDACTION**

Promocja trwa do 30.09.2016 r. Szczegóły promocji dostępne na blog.za10groszy.pl

23 zł

~~715,00 zł~~

8 zł

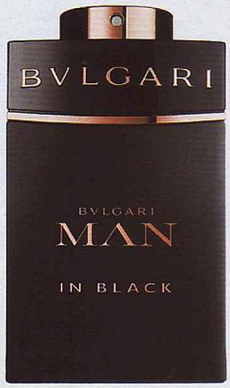
~~322,00 zł~~

12 zł

~~355,00 zł~~

17 zł

~~293,00 zł~~



za10groszy®

by wellbid

TYLKO NOWE MARKOWE PRODUKTY

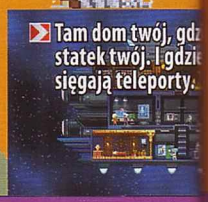
95% TANIEJ!

Już ponad 1 000 000 zakończonych aukcji!

PEGI ?

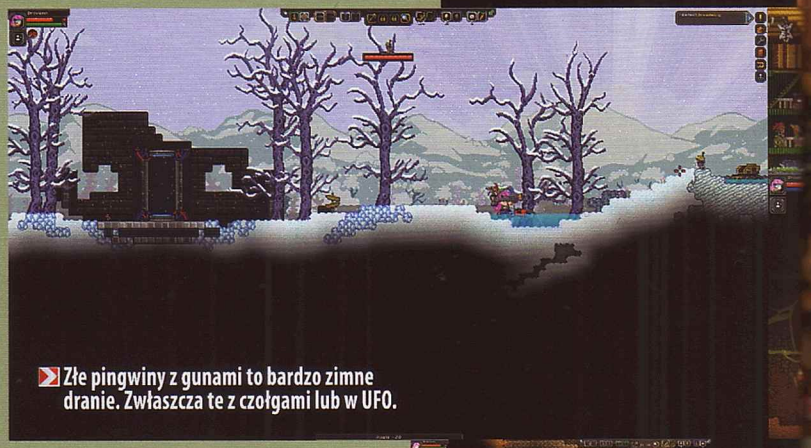
- PRODUCENT: CHUCKLE FISH
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: 61 ZŁ (14 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: LICZBA GRACZY OGRANICZONA WYDAJNOŚCIĄ SERWERA
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB RAM, DOWOLNA GRAFIKA Z 256 MB
- GATUNEK: AKCJA/SURVIVAL/SANDBOX

STARBOUND


Tam dom twój, gdz statek twój. I gdzie sięgają teleporty.

Planety generowane są losowo. Niektóre wyglądają.

Domek autochtonów.


Złe pingwiny z gunami to bardzo zimne dranie. Zwłaszcza te z czołgami lub w UFO.

Wyprawa do wnętrza ziemi sprawia, że robi się ciepło na duszy.

Lata za pikselami po galaktyce: **Allor**

To był ten dzień. Dzień, w którym zostanę Obrońcą i dostanę swój własny Manipulator materii. Nie wszystko poszło jednak zgodnie z planem. Nie chodzi o to, że zaspałem, świat miał przecież dość czasu, by się do moich spóźnień przyzwyczaić. Do niechęci względem formalnych strojów również, choć tym razem wyciągnąłem mundur z szafki i na wszelki wypadek schowałem do plecaka. I dobrze, bo „wszelki wypadek" okazał się zagładą Ziemi.

Nie była to jednak wcale wina mojego spóźnienia. Ani tego, że opuściłem spory fragment inauguracyjnej przemowy. Tak między nami, to przez chwilę wybuchy i wielkie fioletowe macki chwytające naczelnego Obrońcę wydawały się całkiem zabawne. Problemem były jednak wyjące alarmy. W dodatku szef zamiast rugać kazał zabierać Manipulator i jak najszybciej się ewakuować. Wszystko wskazywało więc na to, że tym razem nie było to szkolenie z BHP. Rosnąca liczba macek i kolejne wybuchy kazały wykluczyć ćwiczenia, więc w podskokach popędziłem w stronę najbliższego promu, by – zgodnie z poleceniem – ewakuować się w nadprzestrzeń. I prawie się to udało...

Na powierzchnię!

Znaczy – przeżyłem. I to co do ostatniego piksela. Gorzej było ze statkiem, w którym działały tylko systemy podtrzymywania życia i drzwi do szafki z żelaznymi racjami żywnościowymi. Jeśli chodzi o innych pasażerów, był jeszcze kot – ale on jedynie mruczy i plącze się pod nogami – oraz wymagająca restartu pokładowa AI. Z raportem zawierającym listę uszkodzeń, na której brakowało pokładowego teleportera. Sytuacja była więc zła, ale nie beznadziejna, bo planeta, wokół której orbitowaliśmy, miała nadającą się do oddychania atmosferę, stałą powierzchnię, a także florę i faunę, które nie zabijały samym li tylko spojrzeniem.

Zostało spakować konserwy, zabrać Manipulator i... no tak, przydałaby się też broń. Poszukiwania za wiele nie dały, ale na szczęście jeszcze na Ziemi udało się znaleźć nie całkiem popsuty miecz. W międzyczasie odkryłem także działającą komorę regeneracyjną, więc w razie czego z uzupełnieniem utraconych w ten czy inny sposób pikseli nie powinno być problemu. Zatem – na ziemię!

Z motyką na słońce

O ile jednak kilka pierwszych minut w Starbound było niczego sobie (jeśli tylko nie boisz się pikseli i 2D), o tyle po kilkunastu kolejnych zaczęło się pojawiać zwątpienie. **To sandboks, a większość map generowana jest losowo** i za pierwszym razem miałem pecha: starożytne wrota, które trzeba było uruchomić, by posunąć fabułę do przodu, umieszczone zostały na tyle daleko, że najpierw odkryłem wejście do kopalni. A że kopalnia w domyśle równa się skarby (i – co oczywiste – broniące ich potwory), kilka kolejnych godzin spędziłem na odkrywaniu, jak zrobić coś z niczego, by te pierwsze zdobyć, nie dając się tym drugim. Nie zawsze z zadowalającym skutkiem, czego efektem były podróże do komory regeneracyjnej. I dziękowanie sobie w duchu, że nie wybrałem najwyższego poziomu trudności, na którym życie ma się tylko jedno.

No dobrze, ale... o co chodzi? Starbound to przede wszystkim pełen dużych, szesnastobitowych pikseli, dwuwymiarowy sandboks z fabułą o... dobra, **fabuły nie zdradzę, bo jeśli lubisz SF, wcale zła nie jest. Jednak to nie ona gra tu główną rolę – ale Manipulator materii oraz system craftingu.** Na początku masz przy sobie tylko broń białą, latarkę, kilka pochodni i bandaży. Mało? Wręcz przeciwnie! U wejścia do kopalni znalazłem proste obozowisko z ogniskiem i dwoma namiotami, więc postanowiłem, że to właśnie w tym miejscu zbuduję bazę wypadową. I kilkanaście minut później stała tam już drewniana chata. Bez ścian, bo dopiero się uczyłem, a i drzewa za wiele nie miałem, ale po mniej więcej dwóch godzi-

Soundtrack Curtisa Schweitzera

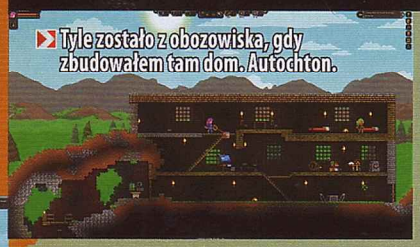
Jest genialny! Czasami wprawdzie gra dobiera epickie fragmenty do prostych potyczek, ale po paru przymusowych wizytach w komorze regeneracyjnej przestałem to uważać za wadę. Na Steamie wyceniono go na 5 dolarów, za które dostajemy prawie sześć godzin muzyki w formacie mp3 (większość w 320 kbps, a reszta w 192 kbps). To mniej niż dolar za godzinę! Ale jeśli nie chcesz kupować w ciemno, część utworów dostępna jest też za darmo na stronie twórców, a w gorszej jakości – także na YouTubie.

Zniszczyliście tę grę!

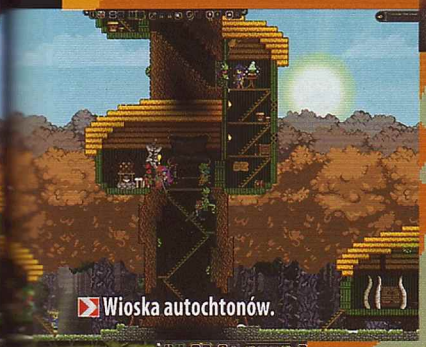
Recenzowany tu Starbound 1.0 pojawił się 22 lipca 2016 roku, ale beta jest dostępna od 2013 roku. Przez ten czas wiele rzeczy się zmieniło i nie wszystkim przypadło to do gustu. Niby nic dziwnego, ale na Steamie pojawiło się całkiem sporo nieprzychylnych opinii wystawianych przez osoby z kilkuset godzinami gry na liczniku. Główny zarzut? Że teraz jest za prosto, bo by na przykład umrzeć z głodu, trzeba naprawdę chcieć. Do tego gra nie zmusza do ciągłej zabawy w górnika, bo surowce i bardzo sensowne przedmioty dostaje się także z questów. To, na co ludzie narzekają, to dla mnie akurat zalety. Może po 400 godzinach gry Starbound też mi się znudzi, ale na razie, po kilkunastu, nadal świetnie się w nim bawię.

Obozowisko z autochtonem.

Kopalnia z autochtonem.



Tyle zostało z obozowiska, gdy zbudowałem tam dom. Autochton.



Wioska autochtonów.

Pogromca autochtonów.

nach miałem już wszystko, by wykuć sobie dobry miecz dwuręczny i stalowy pancerz. A potem, po nieudanej próbie pokonania dużego, przytulaśnego potwora z masą małych przytulaśnych potworów (fauna wygląda bardzo uroczo, ale w większości to pozory, bo za tymi miłymi pikselami kryją się wielkie zęby, piąchy lub przeżerająca pancerz jadowita ślina), zrobić sobie także łuk i włócznie, które pozwoliły mi zdobyć kopalnię tylko dla siebie.

Do wnętrza

Potem zostało już tylko zejść na tyle głęboko, by zdobyć żarzące się rdzenie, które pozwolą uruchomić starożytne wrota. Po opanowaniu uprawy roli (by mieć dostęp do jedzenia, bo steków z polowania było trochę za mało) i zgromadzeniu wystarczającej ilości drewna i włókien roślinnych, by móc robić na zawołanie pochodnie i schody lub platformy, takie schodzenie do wnętrza planety było już czystą przyjemnością. Zwłaszcza że w międzyczasie odkryłem jeszcze flagę, która pozwala na błyskawiczne przeniesienie się w dane miejsce teleporterem.

Uruchomienie wrót i przejście na drugą ich stronę to nieformalne zakończenie najbardziej podstawowej części samouczka. Po drugiej stronie w końcu dowiadujemy się co nieco o tym, co właśnie się wydarzyło, zyskujemy także dostęp do paru sklepów oraz szalonego naukowca, który w zamian za surowce nauczy trzech dobrze znanych z platformówek sztuczek: double jumpa, dasha i zamiany w kulkę. Że to dziwne? Walka w Starbound wydaje się na początku mocno opcjonalna, ale questy składające się na główną fabułę wiodą w miejsca, w których Manipulator nie działa. Nie da się tam wrogów unikać, trzeba ich po prostu pokonać. Dobra wiadomość jest taka, że zostały one zrobione ręcznie, więc zazwyczaj wyglądają bardzo fajnie. A zła?

Walka jest tu dość trudna. Dobrze chociaż, że nagrody za losowe questy (ograniczają się do noszenia przedmiotów, zdobywania surowców lub ratowania i eskortowania NPC-ów) pozwalają uzbroić się znacznie lepiej, niż wynika to z zaawansowania w craftingu. (Dzięki flagom można stworzyć główną bazę i potem się do niej teleportować bez potrzeby latania statkiem). Dość powiedzieć, że mając na sobie stalowy pancerz, biegałem z pistoletem energetycznym, wyrzutnią rakiet i włócznią z teleportacją. Choć... i tak jest trudno, bo wybranie jednego z trzech poziomów trudności zmienia tylko tyle, że na najprostszym za śmierć tracimy jedynie trochę pikseli (tutejsza waluta), na średnim musimy jeść, by nie umrzeć (ale na niższym nadal dobrze to robić, bo wpływa to na regenerację zdrowia), a na najwyższym jeśli umrzemy, to już na zawsze. Siła przeciwników jest jednak taka sama, ekonomia również.

Po galaktyce

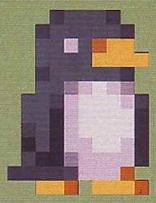
To sprawia, że latanie po galaktyce, by popychać do przodu fabułę, nie jest ani szybkie, ani proste. Nawet zwykłe zebranie paliwa do statku zajęło mi za pierwszym razem parę godzin, bo choć znalazłem oryginalny strój astronauty, to system podtrzymywania życia w nim nie działał, więc musiałem zbudować własny. Tak więc mimo że walka jest tu dynamiczna i wymaga sporej zręczności, ogólne tempo jest raczej spokojne. I jeśli miałbym na coś narzekać, to raczej na walkę, a nie resztę, choć na razie kolejne wizyty w komorze regeneracyjnej traktuję jako wypadki przy pracy, a nie wadę.

Trudno również za wadę sandboksa uznać ogrom możliwości, jakie daje graczowi. Wprowadzanie nowych mechanizmów nie zawsze odbywa się wprawdzie bez zgrzytów, a do tego trochę głupi wydaje się fakt, że po odwiedzeniu paru planet w pierwszym układzie największym problemem była dla mnie... bawełna, bo znalazłem zaledwie kilka krzewów, ale ma to swój urok. Zresztą pomiędzy kolejnymi zbiorami i tak miałem jeszcze co robić, np. wykopywać metale, by stworzyć lepszy pancerz czy dalej zbierać paliwo potrzebne do skoków między układami (wewnątrz nich można się poruszać za darmo, a teleportacja to już w ogóle ignoruje takie rzeczy jak odległość czy energia).

Minecraft 2D

A to jeszcze nie koniec. **Standardowo Starbound jest grą singlową, ale bez najmniejszych problemów można grać ze znajomymi. I to z dowolną ich liczbą,** bo uzależniona jest ona jedynie od wydajności komputera robiącego za serwer. Do tego dochodzi także wsparcie dla modów i spora ich liczba: od prostych, które ułatwiają pracę farmerom, po rozbudowujące fabułę i listę rzeczy do craftowania. Zresztą tych ostatnich i tak jest bardzo wiele, bo wykaz kończy się na bramkach logicznych, pozwalających na zrobienie nie tylko automatycznie otwierających się drzwi, ale także np. systemów nawadniających.

Jak na grę za 60 złotych – super! Choć to nie cena jest największą zaletą Starbounda, lecz swoboda, jaką daje. Kruczkiem jest tylko dość wysoki poziom trudności walk, ale z tym też można sobie poradzić, inwestując najpierw w lepszy ekwipunek. I choć nie jest to jeszcze poziom Minecrafta, to właśnie dla tej gry rzuciłem inny kosmiczny sandbox, czyli Elite Dangerous. Tak, indykowy Starbound jest aż tak dobry! |CDA|



OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 5

AUDIO 9

- + swoboda
- + soundtrack
- + rozbudowany crafting...
- + i opcje budowania/niszczenia otoczenia
- + nieźle poprowadzona fabuła
- − walka jest obowiązkowa, a niekiedy mocno wymagająca

PEGI 7

PRODUCENT: TOKYO GAME FACTORY
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 170 ZŁ (PC), 169 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GF GTS 250/ATI HD 5750

GATUNEK: JRPG

I am Setsuna.

Czuł się jak na festiwalu w Opolu: **Papkin**

Garażowy band reklamuje się hasłem „powrotu do lat 80.", po czym serwuje wiązankę wysilonych coverów. Cukiernik obiecuje belgijską czekoladę, tymczasem w sreberku odnajdujemy wyrób czekoladopodobny. Poznana na Tinderze cizia przy bliższym poznaniu okazuje się wcale nieurodziwą drag queen.

Liczyłem na to, że Tokyo Game Factory, oddział Square Enix powołany celem produkcji klasycyzujących jRPG-ów, dostarczy, jak obiecywano, „duchowego następcę" Chrono Trigger. A **tymczasem czuję się, jakbym wyprawił się na przechadzkę przez skansen dawnych rozwiązań**, którym brakuje jakiegoś „kleju", czegoś, co uczyniłoby tę moją wycieczkę tak angażującą jak CT albo chociaż piąte Final Fantasy. Wystarczy więc, że w Netfliksie debiutuje trzeci sezon „BoJacka Horsemana", bym wcisnął...

ALT + TAB

Idę sobie, idę, taki już ze mnie homo viator, wszędzie mroźno i pusto, pokonuję grupę pingwinów, idę dalej, znajduję grupę płaszczek czy innych ryb, takoż pokonuję i idę, idę, idę... Na horyzoncie majaczy wioska. Idę, idę (ze ścieżki nie zbaczam, gdyż nie ma po co), w wiosce czeka zły król, że jest zły, wiadomo od pierwszej jego kwestii, ale potem okazuje się, że (cóż za suspens!) naprawdę jest zły, przy czym ma dobrego ojca, który na łożu śmierci częstuje go taką przemową, że zły król też jest już dobry... Scenariusz stanowi mozaikę takich właśnie naiwnych historyjek.

Tytułowa Setsuna to kryształ. Dziewuszka, która uratowałaby Kennedy'ego, Lennona i Tupaca, mało tego – nakłoniłaby niedoszłych zamachowców do darmowej pracy w hospicjum. Nasz heros, niejaki Endir, dostaje na nią zlecenie, ale hej – dziewczyna, która uratowałaby Kennedy'ego, Lennona i Tupaca, naprawdę potrafi uratować samą siebie. **Grywalnych postaci mamy łącznie siedem, ale każdą da się opisać za pomocą maksymalnie dwóch epitetów.** No i tak sobie z nimi idziemy, idziemy, celem złożenia Setsuny w ofierze, coby monstra dały rodowi adamowemu spokój,

Eksperci alarmują: ceny kokainy wywołują na rynkach białą gorączkę!

Miłośnicy używek są wygłodniali jak wilki. Na ulicach dochodzi do regularnych bójek!

dowiadując się w tej drodze, że czasem ludzie to także potwory i że poświęcenie jest bardzo głębokie. A że Netflix wystartował właśnie ze „Stranger Things", czym prędzej traktuję grę kombinacją...

ALT + TAB

I Am Setsuna czerpie z klasycznych rozwiązań. Jej szkielet jest zupełnie kompetentny, raz jeszcze pojawia się system active time battle, którym atakowały Fajnale IV-IX i który dodaje do turowych przyczków szczyptę czasu rzeczywistego. Z Chrono Trigger przywleczono natomiast ataki kombinowane (pewne techniki zyskują na mocy, gdy połączyć je z uderzeniami realizowanymi przez innych bohaterów z naszej paczki). W zestawie z możliwością wykorzystania kilkudziesięciu technik („kupowanych" za zebrane podczas gry ingrediencje, acz nie każdy heros może korzystać z każdej z nich) i upichcenia buffującego posiłku robi się z tego system może nie do końca czytelny, ale nawet sensowniejszy niż w klasyce. Plus! Zwłaszcza że choć walki są proste, nieco rekompensują je opcjonalne starcia z bossami, na których faktycznie trzeba znaleźć metodę.

Gdzieś w drugiej połowie te wszystkie skrajnie przecież naiwne motywacje i przeorane przez 20 lat motywy nagle zaczynają angażować ciut mocniej, a zabawa kombinacjami staje się „zabawą" nie tylko z nazwy (zwłaszcza że niektórzy bossowie są na pewne techniki wyjątkowo odporni). Nie wiem, czy to odbicie to jakaś specyficzna odmiana syndromu sztokholmskiego, ale im dalej w ok. 25 godzin, jakie trzeba przepędzić, by dowiedzieć się, że cierpienie uszlachetnia, tym bardziej chce się z Setsuną obcować. I to mimo że wcale nieurodziwa z niej dziewuszka, niektóre tekstury (fale!) to wręcz poziom drugiego PlayStation. Jest natomiast coś ujmującego w próbie ograniczenia instrumentarium do (niemal wyłącznie) pianina. Brak tu mocnych, charakterystycznych motywów muzycznych, jakie miałyby grać państwu pod czaszkami na lata od napisów końcowych, acz trudno mi zdobyć się na jakiś poważny przytyk. Z drugiej jednak strony – właśnie kolejny minialbum wydał Taco Hemingway, zatem wypada wykonać klasyczny...

ALT + TAB

Cover/wyrób czekoladopodobny/drag queen od Tokyo Game Factory nie ma ciężaru i fantazji Chrono Trigger, nie częstuje nas mocą aktywności pobocznych i minigier, nie posyła naprzeciw charyzmatycznym łotrom, nie każe podróżować przez czas i wymiary. To jednak najlepszy zamiennik klasycznej opowieści, na jaki w tej chwili nas stać. Proszę mieć to na uwadze, gdy będziecie lustrować ramkę z oceną. Tekst ten pisał bowiem człek stęskniony za rockiem lat minionych, wyposzczony łasuch, a w dodatku osobnik przeraźliwie samotny. |CDA|

Gra kompetentna, ale zupełnie pusta.

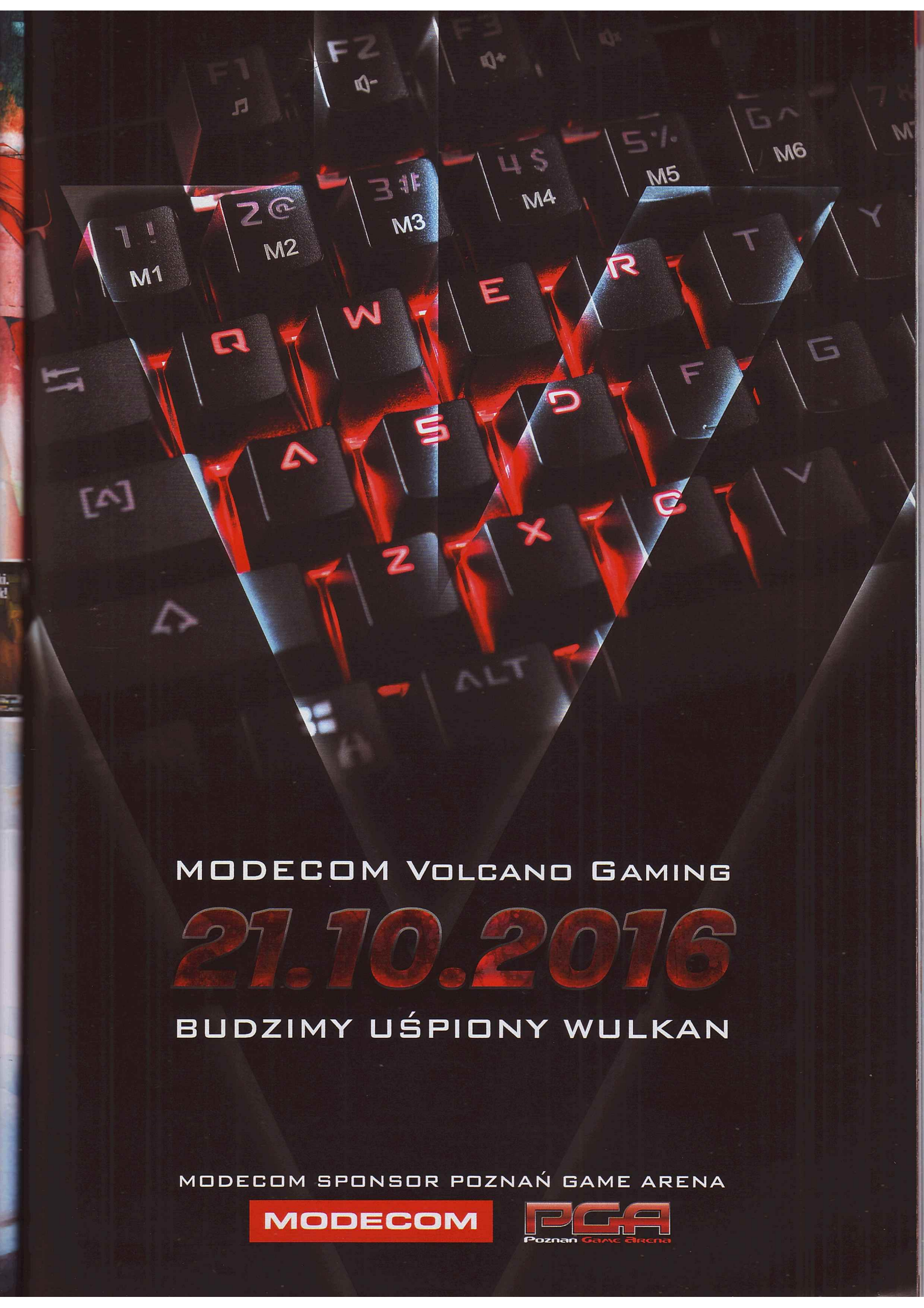
OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 7

+ nostalgia
+ udanie reformuje system walki
+ ...budując go zarazem na klasycznych fundamentach
+ ciekawy pomysł na ścieżkę dźwiękową

− wewnętrznie pusta
− „kopie" dopiero po jakichś 10 godzinach
− zbyt prosta


MODECOM VOLCANO GAMING
21.10.2016
BUDZIMY UŚPIONY WULKAN
MODECOM SPONSOR POZNAŃ GAME ARENA
MODECOM
PGA
Poznan Game Arena

PEGI 12

PRODUCENT: FIREFORGE GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE, SKLEP XBOX
CENA: OK. 170 ZŁ (PC), 209 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: PC, PS4, XBO
PC: WIN VISTA/7, CPU 2,67 GHZ, 3 GB RAM, GF GTX 660

GATUNEK: HORROR PSYCHOLOGICZNY

GHOSTBUSTERS™

Szukał zieleńszego pastwiska: **Papkin**

Szanowny Panie Dyrektorze Wydawniczy, niniejszym wypowiadam umowę o pracę zawartą dnia 29.02.2010 r. we Wrocławiu pomiędzy Mateuszem „Papkinem" Witczakiem a Maciejem „MQcem" Kucem z zachowaniem okresu wypowiedzenia wynoszącego 3 miesiące.

W bibliotece, jak się okazuje, może być nudno.

Na cmentarzu, jak się okazuje, może nie być straszno.

W szpitalnej stołówce, jak się okazuje, można posilić się kaszanką.

GHOSTBUSTERS

OCENA **2**

GRYWALNOŚĆ 2
WIDEO 5
AUDIO 3

+ If there's something strange...
+ ...in your neighborhood...
+ ...who you gonna call?
+ GHOSTBUSTERS!
+ znaczy się: jest motyw przewodni Raya Parkera Juniora

− to nudny, adynamiczny, powtarzalny, topornie zrealizowany, zabugowany, za drogi gniot, którego recenzję rozwlekłem do strony, by przynajmniej ktoś mi za te moje cierpienia więcej zapłacił

Kichać zresztą na formalności! Zbyszku kochany, bo przecież od dawna jesteśmy na ty, przykro mi, że muszę zakończyć tę naszą wieloletnią, owocną współpracę, ale niestety doświadczyłem w firmie mobbingu ze strony przełożonych. Musisz bowiem wiedzieć, że zmuszanie do gry w Ghosbusters, twin-stick shootera, którego Activision skleciło naprędce celem zarobienia garści szekli przy okazji premiery filmu, nosi wszelkie znamiona czynu zabronionego.

Żegnam Was

Początki były, Zbyszku, miłe, gdyż z głośników wybrzmiał znajomy motyw przewodni, który to motyw całkiem lubię. Cała reszta soundtracku okazała się natomiast zbieraniną przygrywajek, jakie to ja sam skleciłbym w Music Makerze w minut trzydzieści. Sytuacji nie poprawiali aktorzy, którzy zdobyli się na leśniczo-gastronomiczną perwersję, wypowiadając w sposób drewniany kwestie czerstwe.

Uruchomiwszy tytuł, dostałem możliwość wyboru jednego z czterech Pogromców. A choć każdy z nich dysponował inną bronią i innym typem granatu, każdy był zarazem ślamazarną, zadającą liche obrażenia kaleką, której uzbrojenie przegrzewało się szybko jak coś bardzo szybko się przegrzewającego. Nadmienię, Zbyszku, iż podczas kilkugodzinnego biegania po nawiedzonych posiadłościach, cmentarzach i szpitalach rozwinąłem ich nieco, a system progresji okazał się paradoksalnie dobry. „Paradoksalnie", bo też ektopunkty, wypadające z pokonanych potworów i/lub rażonych pociskiem boazerii, obrazów i kanap, można wykorzystać wyłącznie do podnoszenia szybkości czy współczynnika ataku. Nudne toto, ale – jako się rzekło – mamy do czynienia z czwórką inwalidów, stąd z uśmiechem na buzi przyjąłem, iż dano mi możliwość zwiększenia komfortu zabawy. Z drugiej jednak strony – arsenał jest nędzny (każdy z bohaterów dysponuje raptem jedną pukawką), umiejętności tutaj nie uświadczysz... Nie ukrywam, że przez brak nowych bodźców wynudziłem się podczas gry niczym guru poliamorycznej sekty wielbicieli seksu tantrycznego przymuszony do uczestnictwa w zajęciach z wychowania do życia w rodzinie.

Już wiem

Moi uduchowieni adwersarze do perfekcji opanowali blokowanie się na przeszkodach oraz bezcelową bieganinę w kółeczko, stąd też nie stanowili dla Pogromców zagrożenia. Co nie znaczy, Zbyszku, że grę zaliczyłem bezstresowo, co to, to nie! Konieczność chwytania co większych duchów w znane ze srebrnego ekranu pułapki to – nomen omen – pułapka jest. Wpierw musimy takiego gagatka zmiękczyć specjalnym promieniem. Sęk w tym, że nie wystarczy wycelować i strzelić, musimy zadbać, by gra zajarzyła, że próbujemy go pochwycić. A z tym bywa różnie. Jakby tego było mało – **przez nudną konstrukcję poziomów, powtarzalność wyzwań, scenerii i przeciwników zacząłem poważnie zastanawiać się nad piciem w miejscu pracy.** Jaką podjąłem decyzję – wiesz. Twoje zdrowie!

Zbyszku, przyjacielu najwspanialszy, gdyby jeszcze mieszkało tu jakieś wyzwanie, to pewnie nie oddawałbym teraz broni i nie składał odznaki. Ale gdzie tam, jeśli postać padnie, to zaraz podniesie ją jeden z funfli, przywracając tym samym 3/4 punktów zdrowia. Żebyśmy mieli jasność: ani razu gra nie doprowadziła mnie do sytuacji, w której musiałbym powtarzać poziom, ba – ani razu nie istniało nawet zagrożenie, że będę musiał powtarzać poziom.

Nie załatwię wszystkich innych spraw

Bardzo dziękuję za wspólnie spędzone lata i – mimo wszystko – życzę powodzenia. Do zawiadomienia załączam pozew sądowy o mobbing (wszak zostałem do gry przymuszony) i molestowanie seksualne (enki otrzymał polecenie zrecenzowania No Man's Sky'a, Krigore położył łapy na Deus Eksie, a mnie zostało to coś. Mam prawo czuć się... wykorzystany).

Tak jeszcze w drzwiach dopiszę: czy DTP mogłoby złożyć ten tekst tak, jak kiedyś składało się dział Kaszanka Zone? Z góry dziękuję. Korektę proszę natomiast o wykropkowanie jedynych słów, jakimi mogę skwitować tych nieszczęsnych growych Pogromców. Ku*** mać! |CDA|

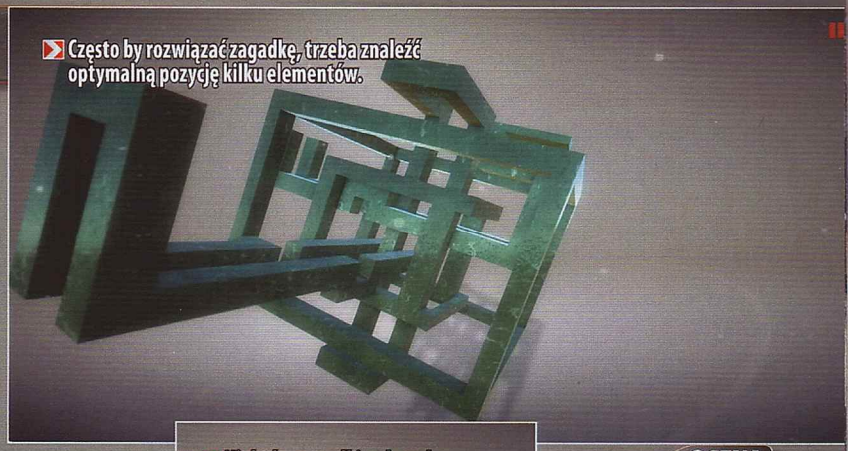
3

PLATFORMA: PS4
PRODUCENT: WARLOCK ARTS
DYSTRYBUTOR: PSN
CENA: 49 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: LOGICZNA

KNOT

Rozkłada klocki: **Krigore**

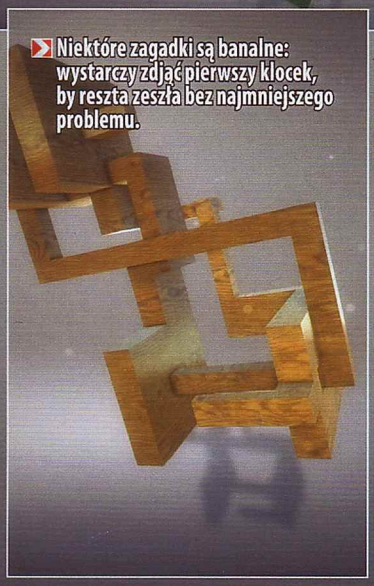
Gdyby węzeł gordyjski wyglądał tak jak przestrzenne zagadki w Knot, to do jego pokonania zdecydowanie lepsze od miecza byłyby tresowane korniki. To zabawa bardziej drewniana niż Pinokio – ale rozrywki pomimo tego całkiem tu sporo.



Często by rozwiązać zagadkę, trzeba znaleźć optymalną pozycję kilku elementów.

Pomysł jest prosty: dostajemy serię łamigłówek w postaci przemyślnie połączonych ze sobą w mniej lub bardziej poplątaną bryłę klocków i należy tak nimi manipulować, by rozdzielić wszystko na części pierwsze. Zabawa toczy się w przestrzeni trójwymiarowej: każdy z elementów – jeśli tylko nie jest blokowany przez inne – można przesuwać w dowolną stronę, całością zaś wedle uznania obracać. Nie powiem, ćwiczy to wyobraźnię przestrzenną: na ogół, obserwując łańcuch zależności, trzeba znaleźć wytrych w postaci klocka, który oddzieli się jako pierwszy, i tak poustawiać resztę, by go uwolnić. Czasem trafiają się podpuchy, kiedy indziej – jak choćby w świetnej zagadce z kluczem – podpowiedzi.

Całość nie jest przesadnie długa – **40 łamigłówek zrobiłem w jakieś cztery godziny.** Technicznie jest bez fajerwerków, ale gra stworzona w Unity wygląda estetycznie. W przypadku jednej tylko zagadki zdarzyły mi się ewidentne błędy. W Knot, kiedy zdejmujemy kolejne klocki, te znikają, by nie przeszkadzać w dalszej zabawie. Tak też się stało z dwoma wyjątkowo długimi elementami jednej z układanek – najwyraźniej wysunąłem je poza pole gry i rozpłynęły się w powietrzu pomimo faktu, że tak naprawdę cały czas były uwięzione pośród pozostałych. Cóż, nie powinno się to zdarzyć. Tym niemniej całość udowadnia, że nawet drewniany gameplay może być czasami bardzo dobry, sam Knot **jest zaś przyjemną odskocznią od bardziej tradycyjnych gier strzelacko-napadackich.** Zresztą, jak skończycie, pokażcie go starszym domownikom – jestem pewien, że również docenią. |CDA|



Niektóre zagadki są banalne: wystarczy zdjąć pierwszy klocek, by reszta zeszła bez najmniejszego problemu.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 5

+ bardzo przyjemna, zmuszająca do myślenia rozgrywka
+ ładnie to wygląda...

− ...choć w sumie monotonnie
− trochę za krótka
− jedna zagadka ewidentnie z błędami

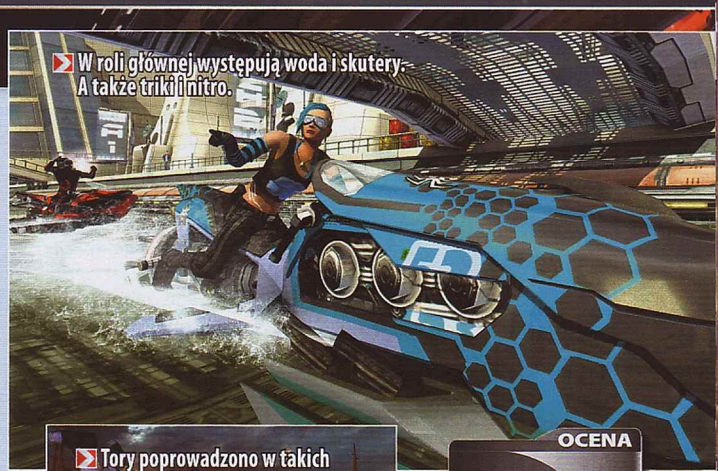
?

PLATFORMY: PC, NVIDIA SHIELD
PRODUCENT: VECTOR UNIT
DYSTRYBUTOR: STEAM, GOOGLE PLAY
CENA: 65 ZŁ (15 €, PC)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 8 GRACZY, SPLIT SCREEN
GATUNEK: WYŚCIGI

RIPTIDE GP RENEGADE

Pływał: **Allor**

Producent fajnych tabletowo-smartfonowych wyścigów wydał właśnie pierwszą grę „projektowaną od początku z myślą o pecetach i konsolach". Różnicę widać już przy zakupie, bo jest niemal trzykrotnie droższa od poprzedniczek. Ale czy jest lepsza?



W roli głównej występują woda i skutery. A także triki i nitro.

W Riptide'ach gracz ściga się na torach, których wspólną cechą jest realistycznie wyglądająca woda. Może to być zarówno kanał biegnący przez park, jak i trasa wytyczona w zalanej dzielnicy pełnej wieżowców. Dzięki temu w całkiem zadowalający sposób rozwiązano problem nijakiej okolicy, który pojawiłby się, gdyby tło stanowiło morze czy jeziora. Śmigające po bokach drzewa i budynki dobrze wpływają także na poczucie prędkości, podobnie zresztą jak różnego rodzaju przeszkody i skocznie. Te ostatnie są zresztą integralną częścią rozrywki, umożliwiają bowiem robienie trików (przy pomocy wychylanych analogów), które z kolei ładują tutejszy odpowiednik nitro, pozwalający na chwilowe zwiększenie prędkości maksymalnej.

Grając solo (bo jest też multi, zarówno przez internet, jak i na podzielonym ekranie, w tym drugim przypadku każdy musi mieć własnego pada), walczy się nie tylko o miejsca na podium, ale przede wszystkim o nagrody pieniężne, za które rozwija się skutery i kupuje nowe. Jest też levelowanie i zdobywanie nowych umiejętności. Towarzyszy temu nawet fabuła, ale stanowi ona tylko wymówkę, by rozpocząć samouczek czy wprowadzić później pojedynki z trudniejszymi przeciwnikami.

Brzmi to wszystko sensownie (o ile zignoruje się kilkusetmetrowe skoki czy wodę pod kątem – ale w końcu to nie symulator), tyle tylko, że choć gra powinna być pod każdym względem lepsza od poprzednich, mobilnych części, **emocji wzbudza niewiele.** Aż specjalnie ściągnąłem GP2 na smartfona, by się upewnić, czy go dobrze pamiętam. I tak, na telefonie nadal gra mi się lepiej. Do tego na małym ekranie grafika wygląda na lepszą niż na monitorze. Jeśli doda się do tego wyższą obecnie cenę... cóż, lepiej poczekać na duże obniżki, a jeszcze lepiej – sięgnąć po poprzedników. |CDA|

Tory poprowadzono w takich miejscach, że... nie ma to sensu.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 5

+ nieźle wyglądająca woda
+ multi, w tym split screen
+ kariera

− nadal wygląda jak tytuł mobilny
− średnio emocjonująca
− w tym również o dronach

PEGI 12

- PRODUCENT: DOUBLE FINE PRODUCTIONS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
- CENA: OK. 87 ZŁ (20 €, PC), 84 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 550 TI/AMD HD 7750

- GATUNEK: METROIDVANIA

HEADLANDER

(Nie) musiała ruszać głową: **9kier**

Aby szybko schudnąć 12 kilogramów, można odciąć sobie nogę. Albo, jeśli to za mało, pozbyć się wszystkiego oprócz głowy.

To właśnie ona jest bohaterką metroidvanii studia, które wcześniej zrodziło Broken Age'a i Massive Chalice. Wyposażona w specjalny hełm z jetpackiem potrafi zasysać głowy napotkanych robotów i przyczepiać się do ich stalowych ciał. Raz sterczy z karku metalowego psa, innym razem z odkurzacza, później merda końskim ogonem albo staje się wyposażonym w blastera strażnikiem. **Pomysł intryguje, ale developerzy rozciągnęli na osiem godzin coś, co powinni byli zmieścić w dwóch.** Po ukończeniu gry musiałam się upewnić, że nie powstała na ich wewnętrznym game jamie, Amnesia Fortnight. Nie powstała.

Wzięło w łeb

Headlander miał tego pecha, że chwilę przed naszą schadzką odświeżałam sobie Ori and the Blind Forest, które jest dla mnie metroidvanią idealną. Taką, w której backtracking nie męczy (zwłaszcza teraz, gdy w Definitive Edition wprowadzono opcję szybkiej podróży) i czuć, że projektanci rozgrywki i poziomów pracowali ze sobą na każdym etapie gry. Nauka nowych umiejętności wpisana jest w level design w taki sposób, że musisz z nich korzystać, by posunąć fabułę do przodu, a nie tylko odszukać znajdźkę. Developerzy wymuszają to z grają, której Double Fine brakuje. **Headlandera możesz ukończyć bez używania większości umiejętności** – nie potrzebujesz robić bomb z zassanych głów i wrogich żołnierzy, hakować przeciwników i walić ich „z dyńki". Ba, możesz odpuścić sobie korzystanie z osłon, bo i tak są w czasie zręcznościowych potyczek średnio użyteczne. Nie dlatego, że gra jest przesadnie łatwa. Jest kilka sekwencji, w których lasery latały po całym ekranie i manewrując głową, czułam się, jakbym grała w shmupa. Rzecz w tym, że choć developerzy chcieliby, aby było inaczej, nie wymaga myślenia.

Ktoś mógłby tłumaczyć takie podejście do zdolności tym, że są opcjonalne, rozwijane w czterodzielnym drzewku za zdobywane w trakcie zabawy punkty – przez co wymóg wykorzystania konkretnej umiejętności mógłby prowadzić do żmudnego grindu. Cóż, wolałabym chyba takie podejście, zwłaszcza gdyby było napędzane angażującą fabułą, bo alternatywa Double Fine **szybko mnie znudziła. W kółko robiłam to samo**: zasysałam śluzy, by je otworzyć, zasysałam głowy żołnierzy, by zająć ich miejsce i strzelać do reszty, czasem podłączałam się do windy lub innego mechanizmu. Zajmowałam konkretne ciała, by osiągnąć zamierzony skutek – odkurzacz, by przejść przez małe drzwiczki; „zielonego" czy „fioletowego" strażnika, by przejść przez zieloną czy fioletową śluzę albo pokonać innych żołnierzy; klasycznego robota, by przedostać się przez podłogę pod napięciem – i odłączałam się, by polatać i odnaleźć niepasującą do otoczenia, ulepszającą hełm znajdźkę. Nie pamiętam też, kiedy ostatni raz widziałam tak nudne i schematyczne walki z bossami (pierwsza nie była jeszcze tak fatalna, ale ostatnią pragnę wyprzeć z pamięci). Dorzucę do tego **kompletnie nieangażujący scenariusz** w konwencji transhumanizmu, jedną z najgorszych scen poświęcenia się pewnej postaci – ciekawe, czy ktokolwiek na świecie się nią przejął? – i równie dobry finał, który ktoś świetnie skwitował słowami „myślałem, że przez przypadek przeklikałem cutscenkę". Ostatnią rzeczą, jaką mówi bohaterka, jest (w dosłownym tłumaczeniu) „jesteś pełen gówna", i nie mogłam się powstrzymać przed zacytowaniem tego w kontekście niektórych decyzji projektantów.

Kiełbie we łbie

Lubię gry Double Fine i jedyne wytłumaczenie istnienia Headlandera w obecnej formie, jakie potrafię znaleźć, jest takie, że to robiona na boku chałtura. Bije z niej zmarnowany potencjał. Udźwiękowienie traci na słabo napisanych dialogach. Przez to, że prawdopodobnie nie zapamiętam ani joty z głównych i pobocznych questów – no, może sekwencję, w której trzeba było przenosić dane w ciałach robotów w kształcie szachów, ale i ta była ze trzy razy za długa – i że rozgrywka była powtarzalna jak mantra wyznawców Lorda Gorloja, zaprzepaszczono pracę utalentowanych grafików. **Retrofuturystyczne lokacje żyją, tryskają intensywnymi barwami i kuszą szczegółami**, choć już przy cutscenkach można się skrzywić. Biorąc jednak pod uwagę to, że po godzinie czy dwóch będziesz się krzywić do samego końca, nie jest to jakiś duży problem, a wręcz zaleta – bo gra jest przynajmniej pod tym względem spójna. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 8
AUDIO 7

- + brawa dla grafików!
- + nieźle udźwiękowiona
- + intrygujący pomysł...
- – ...który szybko się wyczerpuje
- – powtarzalna rozgrywka
- – słabo zaprojektowane drzewko umiejętności
- – nieangażujący, rozczarowujący scenariusz

18

- PLATFORMY: PC, PS3, PS4, X360, XBO, AND, IOS
- PRODUCENT: TELLTALE GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP STEAM
- CENA: 110 ZŁ (PC), 120 ZŁ (PS4, PS3, XBO, X360)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CROWD PLAY (DO 12 OSÓB)
- GATUNEK: INTERAKTYWNY FILM

BATMAN THE TELLTALE SERIES

Jest za stary na te sztuczki: **MQc**

Gdy w tytule gry pojawia się nazwa producenta, wiedz, że to duża rzecz i duży producent. Gdy jednak obok znanego tytułu pojawia się Telltale, po prostu uciekaj.

Model walki jest tylko trochę gorszy niż w Tetrisie.

Tu możesz sprawdzić, kim są twoi rodzice.

Spójrzmy prawdzie w oczy: The Walking Dead, dawno temu, było dość ożywcze. Banalnie prosta gra opowiadająca angażującą historię. Wiele jottabajtów przepłynęło od tamtego czasu przez internet, a pomysł na bardziej oglądanie niż uczestnictwo w rozgrywce dużo lepiej zrobiło choćby Dontnod w Life is Strange. Z jakiegoś powodu to jednak Telltale dostało zlecenie na przygotowanie tego „Batmana dla ubogich", który wciągnąć może chyba tylko największych fanów Nietoperza albo tych, którzy do tej pory z historią jego życia nie mieli do czynienia.

Ze znalezieniem tych ostatnich może być drobny problem, bo każdy, kto jest w stanie włączyć telewizor bez stawania na stołku, wie doskonale, jak potoczy się historia Harveya Denta, i nie ma wątpliwości co do szczerości intencji Alfreda. A to zupełnie zabija nawet pozory wpływania na cokolwiek. Po prostu więc przemy przed siebie, czasem coś klikając, innym razem wciskając szybko jakiś przycisk (jeśli się nie uda – co już jest szczytem bezczelności – Batman dalej np. zrobi unik, jakby nic się nie stało, dopiero po iluś nieudanych próbach trzeba rozpocząć zabawę od nowa). **Dialogi są sztywne jak animacje poruszania się postaci (czyli bardzo)**, a „zagadki"... Nie mogę się zdecydować, czy one obrażają moją inteligencję, czy po prostu nie istnieją. Bo czy połączenie dwóch znajdujących się obok siebie znaczników to coś, co można określić tym zaszczytnym mianem?

Pierwszy odcinek kończy się cliffhangerem tak słabym, że szkoda na niego farby drukarskiej. Nie szkoda mi jej za to na pochwałę scenarzystów. Najbardziej rozczuliła mnie „encyklopedia" na komputerze Batmana, w której pod zdjęciem rodziców Bruce'a Wayne'a znalazł się opis godny wypracowania pierwszoklasisty: „Mój ojciec był fizykiem, mama filantropką". Serio, musiałeś to sobie zapisać, Netoperku?

Na koniec jedna kwestia techniczna: tej odsłonie Batmana udało się pobić niechlubny rekord – ponoć (grałem na PC, na którym było OK) **jeszcze żadna inna gra nie działała w tak niskiej rozdzielczości na współczesnych konsolach (1280 x 614 na XBO)**. Oczywiście wyglądem tego wytłumaczyć nie można. Krótko mówiąc: kupując ten tytuł, ładujesz pieniądze w to, żeby gry były coraz gorsze. Dobrze się więc zastanów. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 7

- + dźwięk nie jest jakiś straszny...
- + ani przez chwilę gra niczym nie irytuje
- − miałkość fabuły
- − oczywista iluzoryczność wpływu na cokolwiek
- − nie stanowi żadnego wyzwania

3

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: GHOST TOWN GAMES LTD./TEAM 17
- DYSTRYBUTOR: NP STEAM
- CENA: OK. 68 ZŁ (16 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 4 OSÓB (TYLKO LOKALNIE)
- GATUNEK: AKCJA

OVERCOOKED!

Przypalał wodę: **Allor**

Jego Wysokość Cebulka był zdruzgotany. Wiódł spokojne życie jako król Cebulandii, a tu nagle Klops. Z kluseczkami! I nieposkromionym apetytem! Kucharze, którzy mieli jego apetyt poskromić, by świat ocalić, okazali się tak beznadziejni, że nawet wodę przypalili. Zostało jedno wyjście – przenieść się w czasie i nauczyć ich gotować.

Gorąca atmosfera? Dosłownie!

Praca w biegu nabiera tu zupełnie nowego znaczenia.

Że to się nie trzyma kupy? Na szczęście to nie fabuła jest w tej grze najważniejsza – tylko gotowanie. A także siekanie, mycie i gaszenie pożarów. Z tymi pożarami wcale nie żartuję. Wystarczy trochę za długo potrzymać na gazie zupę cebulową, by jedynym wyjściem stał się szybki bieg po gaśnicę. Nie brzmi to wprawdzie jak typowy dzień pracy w kuchni, ale Overcooked jest pod tym względem tak bardzo nieszablonowe, jak tylko się da.

Zaczyna się jednak od... no dobra, zaczyna się od końca świata i podróży w czasie, ale tak naprawdę to tylko przystawka, która ma zaostrzyć apetyt. Pierwsze (za)danie, które można faktycznie ukończyć, sprowadza się do gotowania zupy cebulowej w nieco za dużej i mało ergonomicznej kuchni. Proste – gdyby nie uciekający czas. I fakt, że nawet w trybie solo ma się pod kontrolą dwóch kucharzy, pomiędzy którymi można się w dowolnym momencie przełączać.

Na klawiaturze, choć przycisków jest tylko siedem, szybko poplątały mi się palce, bo liczy się każda sekunda. Na padzie było lepiej, ale dopiero podłączenie dwóch pozwala w pełni docenić genialność tej gry. By wygrać, trzeba nie tylko błyskawicznie ogarniać sytuację, ale także współpracować. I to w coraz bardziej niekorzystnych warunkach. Już w drugim etapie kuchnia rozstawiona jest na przejściu dla pieszych, którzy utrudniają przenoszenie składników z magazynku do kuchni właściwej. A potem... potem są jadące food trucki, kra lodowa, wnętrze wulkanu i stacja kosmiczna – i to „między innymi"! **Szaleństwo to mało powiedziane, zwłaszcza gdy naraz zasiądą do Overcooked cztery osoby**, bo wtedy zamiast planowania, które jest niezbędne w przypadku 1-2 osób, zaczyna rządzić chaos!

To jedna z najlepszych gier wieczorowo-imprezowych, jakie powstały, do tego nadaje się nie tylko dla fanów gotowania, czego zresztą jestem bardzo dobrym przykładem, bo pichcić nie lubię, a bawiłem się świetnie. Ba, gdyby trening przed ratowaniem świata trwał dłużej, dałbym dziewiątkę, bo zabawa jest taka, że palce lizać! |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 9

- + fajny, lekki klimat
- + wygląd i muzyka
- + bardzo przyjemna mechanika
- + lokalne multi dla maksymalnie 4 osób
- + da się też grać solo (ale to wtedy nieco inna gra)
- − za krótka!
- − najlepsza w przynajmniej 2 osoby

PEGI 12

- PRODUCENT: SANDLOT
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PS STORE
- CENA: OK. 200 ZŁ (46 €, PC), 169 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: SPLIT SCREEN DLA 2 OSÓB, DO 4 OSÓB ONLINE
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), CPU 2 X 3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7870

GATUNEK: AKCJA

„Stary, wracam do domu i to kupuję" – znajomy hipster, fan Perfectu i Star Wars.

Każdy poziom w Earth Defense Force **jest jak połączenie plaży Omaha, Pearl Harbor, Helmowego Jaru i Termopil**. Eksplozje, lasery, mrówki i pająki pełzające po zawalających się budynkach, floty statków kosmicznych, dziesiątki NPC-ów wywrzaskujących do siebie czarująco bezsensowne kwestie dialogowe i wychodzące z ogromnych mrowisk chmary wrogów. Co prawda prosta grafika może budzić uśmiech politowania – ale tylko dopóki, dopóty nie pomyśli się, że tak naprawdę takich strzelanek już nie ma. Poza rzadkimi wyjątkami w stylu twórców Serious Sama mało który developer woli inwestować w skalę scen batalistycznych kosztem wizualnych wodotrysków. Nawet nowy Doom nie stara się ciskać w naszym kierunku więcej niż kilkunastu wrogów naraz – a przez ograniczenia najpopularniejszych współcześnie silników jesteśmy ciągle zamykani na malutkich arenach. EDF budzi za to chlubne skojarzenia ze starymi częściami serii id, w których bazy na Marsie stopniowo były zalewane przez niekończące się diabelskie hordy. Tyle że tutaj zamiast demonów walczymy z GIGANTYCZNYMI INSEKTAMI.

Proste jest piękne

EDF 4.1 to jedna z tych gier, do których bez zbędnych wstępów może w każdej chwili dołączyć do ciebie splitscreenowy partner. Fabuła? Bezbłędnie naśladujące kino klasy B dialogi pełne wrzasków o GIGANTYCZNYCH INSEKTACH wystarczą. Sterowanie? W przypadku domyślnej klasy postaci ogranicza się do „tym strzelasz, tym skaczesz, tym zmieniasz broń". Rozgrywka? Żadnej wymyślnej filozofii, po prostu zabij je wszystkie.

To, że reguły zabawy są banalne do opanowania, nie oznacza jednak, że sama zabawa jest banalna. Twórcy bardzo powoli i zgrabnie wprowadzają kolejnych przeciwników, jedno-

Niczym Power Rangers demolował miasto, by je ocalić: **Cross**

Między drapaczami chmur widać sieci gigantycznych pająków i chmary robotów. Niebo pełne jest latających spodków i smoków. Generałowie i naukowcy wrzeszczą przez radio, że nikt nie jest już w stanie pokonać wielkich insektów. Wtedy przychodzimy ja, mój karabin i wyrzutnia rakiet.

EARTH DEFENSE FORCE 4.1
The Shadow of New Despair

Tonął w nowej rozpaczy: **CormaC**

Wyżej Cross przekonuje, że wcale-nie-nowy EDF to cudowna gra, bo pozwala strzelać do WIELKICH ROBALI(*). Nie wierz jednak fanom serii, jeżeli nie jesteś hipsterem, który lubi wygrzebać skądś niszową kiszkę, najlepiej pełną, i wmawiać ludziom, że czują smród, bo nie potrafią wąchać.

Pisząc o „wcale-nie-nowym" tytule, nie miałem na myśli tego, że Japończycy robią w kółko tę samą grę o strzelaniu do WIELKICH ROBALI. EDF 4.1 nie tyle przypomina ich poprzednią grę o strzelaniu do WIELKICH ROBALI, co jest tą samą grą o strzelaniu do WIELKICH ROBALI – to wzbogacona i „poprawiona" reedycja wydanego w 2013 roku EDF-a 2025.

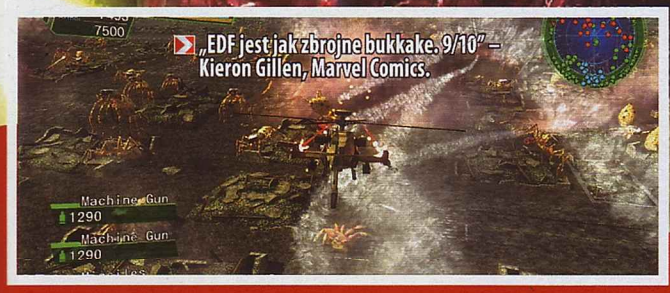
Też bym chętnie wyskoczył. Gdzieś, gdzie nie ma EDF-a.

Juzeru ikspiriensu

Potencjalnie najbardziej interesującym dodatkiem są misje, w których porzucasz na moment strzelanie do WIELKICH ROBALI, by wsiąść do ogromnego mecha i walczyć z gigantycznymi potworami. Nie dość, że sekwencje te są amatorskie jak cała reszta, to jeszcze **pierwsza okazja do odpalenia mecha pojawia się dopiero w okolicach 50. misji**, a tam doczołgają się tylko najbardziej hardkorowi fani strzelania do WIELKICH ROBALI. Po co chować nowość tak głęboko? Podejście studia Sandlot do szeroko pojętego projektowania gier to w ogóle radosna partyzantka, bo wiele tu irytujących rozwiązań. Dlaczego na ekranie wyboru misji po przeczytaniu jej opisu nie mogę od razu dobrać broni, tylko muszę cofnąć się do menu głównego, stamtąd wejść do opcji uzbrojenia, a potem wrócić do listy etapów? Czy postępy w singlowej i sieciowej wersji kampanii rozdzielono po to, żebym nie mógł łatwo wezwać sieciowych posiłków, jeśli w jakimś etapie nie radzę sobie ze strzelaniem do WIELKICH ROBALI solo? Dlaczego z pada może korzystać tylko drugi gracz w split screenie? Wyraźnie brakuje w Sandlocie kogoś, kto powoli, wielkimi ideogramami wytłumaczyłby kolegom, co to jest „juzeru ikspiriensu".

Nurkowie bez akwalungów

Zadziwia mnie upór, z jakim Sandlot broni się przed rozwojem i usprawnianiem swoich gier o strzelaniu do WIELKICH ROBALI. Trzy lata po premierze EDF-a 2025 jego reedycja wciąż jest żenującym festiwalem nieudolności koderów. Powinniśmy chyba wysłać Japończykom numer CDA z odcinkiem kursu Unity o wykrywaniu kolizji, bo dzieją się tu w tym temacie rzeczy straszne. Między tobą i pająkiem stoi wieżowiec? Nie szkodzi. WIELKI ROBAL i tak schwyta cię siecią, która przeszyje mury, po czym przyciągnie cię do ściany budynku i będzie zdalnie ssał z ciebie życie, a ty się nie wyrwiesz, chyba że zabije



cześnie ciągle wykorzystując starych na coraz to nowe sposoby. Myślisz, że umiesz sobie radzić z mrówkami w gąszczu wieżowców, gdzie ciągle gubią drogę? To teraz wrzucimy cię do podziemnego labiryntu. Poplątane, ciemne tunele ci już niestraszne? To zobaczymy, jak poradzisz sobie z dotarciem do trzech trudno dostępnych mrowisk, z których ciągle wychodzą kolejni przeciwnicy.

Tych jest (licząc mutacje i podobne bzdury) kilkadziesiąt rodzajów. **Co prawda wrogowie inteligencją nie grzeszą, ale na szczęście nie muszą.** Każdy z nich chce nas dopaść w prosty, przewidywalny sposób, czy to przez złapanie w pajęczynę, czy to roztaczając osłonę wokół armii pająków. Projektanci zręcznie wykorzystują kombinacje różnych grup potworów, by w połączeniu ze sprytnymi projektami poziomów niewielkim nakładem prac co mapę serwować nam zupełnie nowe wyzwania. I to działa!

Wolność nade wszystko

Najważniejszy powód, dla którego EDF uzależnia, to jednak swoboda gry. Każda misja ma kilka poziomów trudności, a im wyższy wybierzesz, tym lepszy loot znajdziesz w truchłach wrogów. Jeśli zatem stać cię na przejście któregoś z pierwszych rozdziałów na poziomie inferno, możesz od razu zdobyć bazookę godną Arnolda z filmu „Komando" i przy jej pomocy z łatwością zmierzyć się z piętnastym levelem

Dziecięca radość z eksplozji mrówek.

na poziomie hard. **Do samego końca stawiasz sobie coraz trudniejsze wyzwania, goniąc za coraz potężniejszym ekwipunkiem.** Zbieranie zawartego w zielonych skrzynkach arsenału bawi jednak nie tylko na zasadzie „złap je wszystkie", ale też „nie mogę się doczekać, by zobaczyć, co wymyślili tym razem". Kiedy dostajesz powiadomienie o zdobyciu broni nazwanej Volcanic Napalm, Laser Chainsaw, Walking Fortress Balam lub Rule of God, to chyba jasne, że od razu chcesz zobaczyć ją w akcji.

Nie lubisz grać sam? Zagraj z kimś w co-opie na jednym ekranie. Nie lubisz grać zespołowo? Odpal deathmatch. Nie masz nikogo w fotelu obok? Odpal tryb online. Granie z przyjaciółmi bawi tym bardziej, że ratowanie się nawzajem z opresji i łączenie umiejętności różnych klas daje nam dostęp do zupełnie nowych strategii.

„Domyślny" Ranger to postać z typowego run'n'guna, walcząca przy pomocy jetpacka i laserów Wing Diver pozwala zdolniejszemu graczowi natychmiast strącać UFO z niebios. Odziany w ciężką zbroję Fencer to idealna propozycja dla fanów symulatorów mechów, a wielbiciele gry w ramach wsparcia zakochają się w pułapkach i ciężkozbrojnych pojazdach Air Raidera. Dodajcie do eksperymentów z czterema postaciami zaskakująco dobry port (konsolowcy pamiętający EDF4 będą zszokowani, widząc przy poprawionej grafice i znacznie większej skali walk stałe 60 klatek, czyli cztery razy więcej niż na PS3/X360) i macie zabawę na sto godzin. |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 4
AUDIO 7

+ skala walk jest jeszcze większa niż dotychczas
+ prosta, ale uzależniająca zabawa, zwłaszcza w lokalnym co-opie
+ świetne poprawki względem oryginalnej wersji z PS3/X360
+ jedyny EDF, który działa bez zauważalnych chrupnięć

− warstwa techniczna nadal nie zwala z nóg
− grindowanie punktów zbroi to nieelegancka metoda rozwoju postaci

go ktoś inny. **AI powinno natomiast dostać rentę za wysoki stopień niepełnosprytności.** Towarzysze broni próbują strzelać do WIELKICH ROBALI przez ściany, z uporem maniaka starają się przecisnąć przez mur lub wbiec na niemal pionowe zbocze, wskakują do wody, by już się z niej nie wynurzyć, a czołgi i piechurzy bezceremonialnie pchają cię przed sobą. Pod względem grafiki i animacji gra tkwi zaś głęboko w epoce PS2 i jest amatorsko udźwiękowiona.

Głębia po kostki

„Pffff, uczepiłeś się wykonania, a przecież EDF lśni jak diament, jeśli przymknie się na nie oko", mógłby argumentować fan serii. Mógłby, ale byłby to przykład ślepej miłości. Nie chodzi wcale o to, że nie po drodze mi z kinem klasy B, którego odpowiednikami są gry o strzelaniu do WIELKICH ROBALI. Konwencja nie ma tu nic do rzeczy. EDF jest po prostu piekielnie, odmóżdżająco nudny. Jeżeli irytuje cię powtarzane w tym tekście do zarzygania „strzelanie do WIELKICH ROBALI", to pozwól, że zaśpiewam ci pieśń ludu Sandlot sławiącą głębię i zróżnicowanie rozgrywki: możesz strzelać do WIELKICH ROBALI, ale da się też strzelać do WIELKICH ROBALI, a nawet strzelać do WIELKICH ROBALI lub strzelać do WIELKICH ROBALI! O, przepraszam, zapomniałem o strzelaniu do robotów i smoków, bo i one się tu pojawiają – ale niewiele to zmienia. **Gry Sandlotu odarte są z mechaniki do nagiej kości i każda misja jest dokładnie taka sama** – lądujesz w brzydkiej lokacji i musisz zlikwidować wszystkie czerwone kropki na radarze w powtarzanym bez litości trybie hordy. Zadania pozbawione są fabularnej podbudowy: „coś tam się wydarzyło, więc strzelaj do WIELKICH ROBALI". WIELKIE ROBALE rozwala się zaś zazwyczaj bez jakiejkolwiek finezji i taktyki, po prostu prując w środek kłębowiska, aż zniknie.

Destrukcja otoczenia może się podobać, ale twórcy przegapili dwie generacje platform.

OCENA

3

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 4
AUDIO 4

+ masa broni do odblokowania
+ przez jakiś czas konwencja jest zabawna
+ duża zniszczalność otoczenia

− nudna i męcząco powtarzalna
− prymitywna rozgrywka
− czy oni nauczą się kiedyś programować?!
− wygląda jak gry z PS2 (i to nie God of War 2)
− jest zwyczajnie zła, a nie tak zła, że zachwycająca

Tak nudna i powtarzalna, że wyłączałem ją wyczerpany.

Cross stwierdził, że żeby się nie zanudzić, strzelając do WIELKICH ROBALI, trzeba urozmaicenia wymyślać sobie samemu, jak w jakimś – TFU! – sandboksie. Strzelanie do WIELKICH ROBALI było dla mnie jednak **potwornie nudne niezależnie od tego, jaką klasą grałem i jakiej spośród 800 broni używałem**. Gra jest tak okrutnie powtarzalna i niedorobiona, że wyłączałem ją zawsze koszmarnie zmęczony i otępiały. I chyba dostałem przez nią raka. Nie polecam. Jest do dupy. |CDA|

(*) Uspokajam biologów, którzy właśnie prychnęli z pogardą: wiem, że mrówki i pająki to nie żadne „robale", ale „WIELKIE OWADY I STAWONOGI" nie brzmią już tak dobrze.

PEGI 7

- PRODUCENT: GIANT SQUID
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
- CENA: OK. 86 ZŁ (20 €, PC), 84 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3 GHZ, 4 GB RAM, GT GTX 750/AMD R7 260X

- GATUNEK: EKSPLORACYJNA

ABZÛ

10 mil podmorskiej żeglugi przeżył: **enki**

Cztery lata temu Podróż autorstwa thatgamecompany rzuciła mnie na kolana i do dziś odkrywam kolejne sposoby, na jakie wpłynęła ona na moje życie osobiste i zawodowe. Abzû dyrektora artystycznego tamtego dzieła próbuje na nowo przywołać magię „grywalnego doświadczenia". I w dwóch punktach na trzy trafia w dziesiątkę.

Bez słowa

wprowadzenia lądujemy w wielkim błękicie, pośród zagadkowych ruin, ławic wielobarwnych ryb i lasów wijących się wodorostów. Kontrolujemy tajemniczą postać, dowolnie obracając wokół niej kamerę i spokojnie eksplorując półotwarte lokacje. **Rozgrywka jest niespieszna. Nie wymaga specjalnego zaangażowania od gracza**, prędzej ma go nakłonić do kontemplacji piękna podwodnego świata. Aby otworzyć przejścia do dalszych etapów, należy co najwyżej przybyć w ich pobliże z odkopanym gdzieś wcześniej z ziemi robocikiem lub własnoręcznie przestawić dwa przełączniki. Tu i tam poukrywane są znajdźki w postaci muszelek lub „źródeł" wystrzeliwujących do lokalnego ekosystemu kilka sztuk nowego gatunku jakiegoś podwodnego żyjątka. W każdej większej kawernie znajduje się również miejsce do medytacji, na którym można sobie przysiąść i spędzić kilka minut na obserwacji rybnych pląsów. Da radę także „przypiąć" się do jakiegoś większego okazu i pozwiedzać okolicę w jego towarzystwie i jego tempem. Pomijając kilka momentów, w których robi się nieco mroczniej, a czasem nawet odrobinę niebezpiecznie – sielanka.

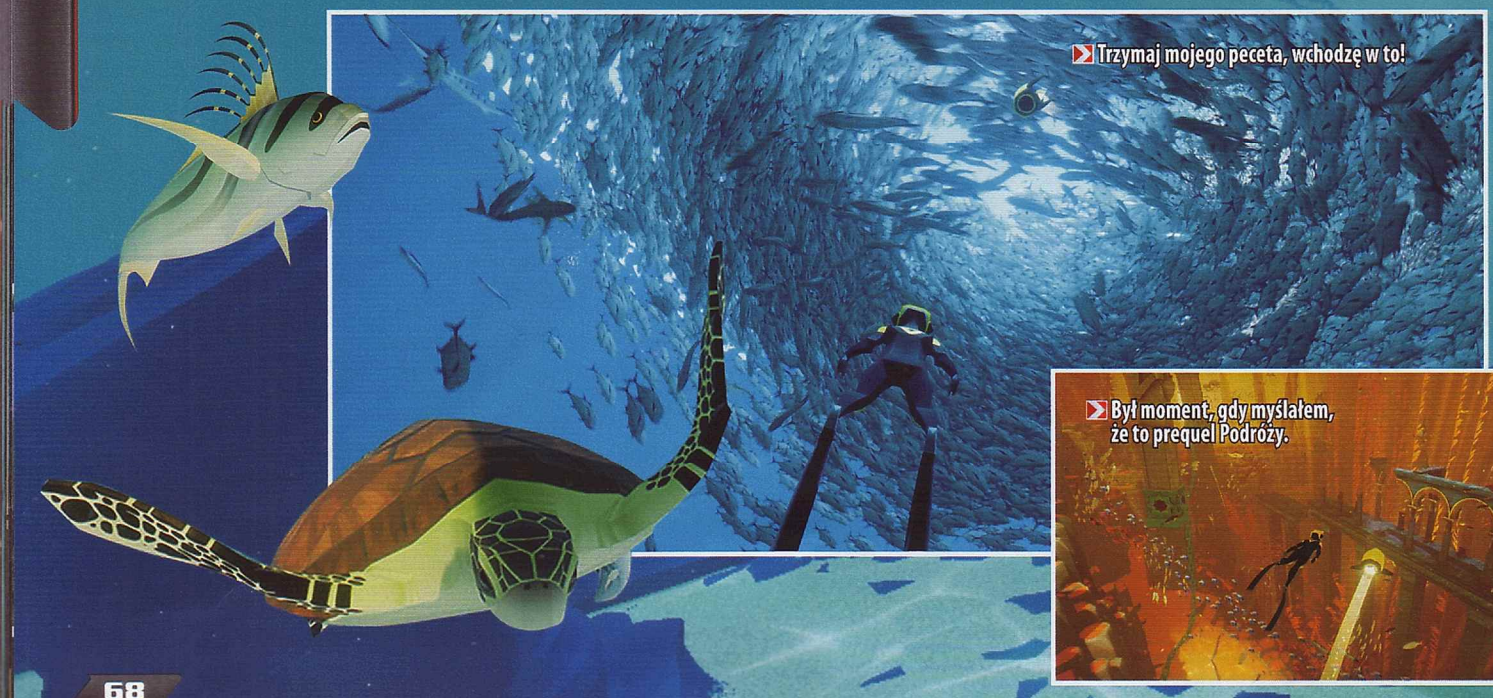
Pędzelkiem i smyczkiem

Matt Nava, trzeba mu to przyznać, wie, jak operować żywymi barwami i jak umiejętnie stylizować grafikę tak, aby jej „baśniowość" nie przesłoniła przejrzystości. Wraz ze swoim zespołem stworzył **najmilszy oku podwodny świat, jaki widziałem**. Morskie życie nawiedza ekran w przeróżnych formach i ilościach, tło kilkakrotnie w ciągu gry zmienia kolorystykę, by nie znużyć, a animacje wycyzelowano na tip-top. Ze względu na mój silny związek emocjonalny z Podróżą nie zawyrokuję jednoznacznie, czy artysta przebił swoje wcześniejsze dokonanie na polu oprawy wideo, ale na pewno nie zasypiał gruszek w popiele.

Ponownie fantastycznie wypadł Austin Wintory. Jego zagrane przez orkiestrę smyczkowe nuty połączone z subtelnymi partiami harfy i żeńskiego chóru stanowią idealną oprawę dla podwodnej wyprawy w nieznane – zarówno spokojnych, jak i tych bardziej dynamicznych jej etapów. Jego muzyki spokojnie można słuchać dla relaksu, ale nie wrośnie ona we mnie tak, jak wrósł soundtrack Podróży. Nie podniesie na duchu jak utwór „Apotheosis" i nie wzruszy jak „I Was Born For This". Ale to nie wina partytury, tylko tego, co nie zagrało w scenariuszu.

Dno

W Abzû(*) jest on pusty. **Rozgrywka trwa tutaj niecałe dwie godziny i jest to idealna długość jak na potencjał jej game-**



Trzymaj mojego peceta, wchodzę w to!

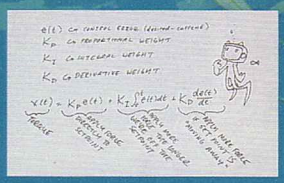
Był moment, gdy myślałem, że to prequel Podróży.

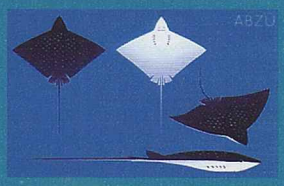
Rekin na horyzoncie. Trzymaj „G", by nie popuścić w gacie.

Przepiękna, spokojna, ale pusta podróż w głębiny.

playu. Innymi słowy – nie zdąża znużyć, pozwalając przeżyć zdrową dawkę „pięknych momentów". Ale z drugiej strony **nie pozostawia po sobie absolutnie nic**. Tajemniczy proces odbudowywania podwodnego świata „przyjaźń" z rekinem, konfrontacja z trudnym do opisania złowrogim bytem – to tylko popychające akcję do przodu elementy skryptu. „Tematy", których nie spaja wyższego poziomu narracja (na przykład wyprawy na szczyt widniejącej w oddali góry). Po ukończeniu gry wzruszyłem ramionami i zacząłem się zastanawiać, co też sprawiło, że ekipa Giant Squid musiała pracować nad nią prawie cztery lata. Jest to bez wątpienia piękna rzecz, wciąż dosyć unikatowa na rynku i doskonała, by pokazać nielicznym niedowiarkom, że ekhem... gry to sztuka. Lub sprawić radość pociechom choćby w ramach edukacji (wszystkie stworzenia są prawdziwe i podpisane). Ale są lepsze. **|CDA|**

(*) W mitologii sumeryjskiej Abzu to podziemny wszechocean słodkiej wody. Siedziba Enkiego, który pluskał się w jego wodach jeszcze przed stworzeniem człowieka. Tak się złożyło...





Patrz i ucz się

Giant Squid należy do tych z niezależnych zespołów twórców, którzy bardzo otwarcie, wręcz ekshibicjonistycznie, podchodzą do procesu twórczego. Na stronie studia każdy zainteresowany projektowaniem rozgrywki może znaleźć blog ze szczegółowymi wpisami opisującymi problemy, jakie ekipa napotkała, tworząc Abzu, i jak je rozwiązała. Łącznie ze szkicami koncepcyjnymi i odręcznymi notatkami projektantów.

giantsquidology.tumblr.com

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 9

+ oprawa
+ walory edukacyjne
+ są żółwie

− narracyjna pustka
− za mało żółwi

REKLAMA

ALSEN.PL

KOMPUTERY MULTIMEDIA GAMING
PROFESJONALNY SERWIS KOMPUTERÓW I NOTEBOOKÓW

27-calowy monitor zaprojektowany dla wymagających i zawodowych graczy

AOC GAMING

NOWOŚĆ

Model AG271QX 2599 zł
z technologią Adaptive-Sync (zgodność z FreeSync™)

Rozdzielczość 2560x1440@144Hz
Czas odpowiedzi 1 ms
Funkcje technologia FlickerFree i Low Blue Light, tryb Shadow Control i Low Input Lag

+ regulacja wysokości i głośniki

Model AG271QG 3489 zł
z matrycą IPS i technologią NVIDIA G-SYNC

Rozdzielczość 2560x1440@165Hz
Czas odpowiedzi 4 ms
Funkcje technologia FlickerFree

+ regulacja wysokości i głośniki

DOSTAWA ZA DARMO DO 400 SKLEPÓW

Ceny zawierają podatek VAT. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art.66 par.1 Kodeksu Cywilnego. W przypadku zmiany kursu Euro i USD, cena może ulec zmianie.

ALSEN.PL

BoxBoxBoy!

3DS | platformówka logiczna | 20 zł

BoxBoy! był jedną z najprzyjemniejszych gier zeszłego roku. Gra opierała się na jednej, najważniejszej mechanice i w każdym kolejnym świecie dodawała do niej następną. Sterowaliśmy białym kwadratem, który mógł wyciskać z siebie (do góry lub na boki) kolejne białe kwadraty, co pomagało mu w dostawaniu się w różne miejsca, wciskaniu przycisków położonych w niedostępnych miejscach, a także chroniło przed kolcami, laserami, i tak dalej.

BoxBoxBoy! **to rozwinięcie tej formuły**, dlatego nie ma oczywiście sensu zabierać się za nie przed ograniem „jedynki". W tej części kwadrat może po prostu wydalać dwa zestawy pudełek, a nie jeden, co niby nie zmienia wiele, bo czuć, że to nadal ta sama gra, ale pozwoliło to projektantom z HAL stworzyć kolejny milion zagadek. Większość z nich wydaje się świeża, a niektóre potrafią sprawić, że zadymi się z uszu. Idealna gra na smartfony, tylko że na 3DS-ie – bez reklam, mikrotransakcji i innych uciążliwości wynikających z modelu free-to-play. ***[spk]***

OCENA: 9

Monster Hunter Generations

3DS | akcja | ok. 149 zł

God Eater, Toukiden, Freedom Wars, Mercenary Kings, Soul Sacrifice, Metal Gear Solid: Peace Walker... Mniej lub bardziej przyjemnych naśladowców Monster Huntera jest wielu, ale zawsze im czegoś brakuje – dopracowania systemu walki, zbalansowanego craftingu, dobrego endgame'u. W końcu Capcom intensywnie szlifuje formułę swojego symulatora polowań już od dwunastu lat, a wraz z premierą Generations serwuje nam gigantyczny remiks trzech pierwszych głównych odsłon serii z mnóstwem nowoczesnych usprawnień i paroma zupełnymi nowościami. Jak ktokolwiek może z tym konkurować?

Wejdź do wioski, wybierz questa polegającego na zbieractwie lub pokonaniu stwora, przygotuj się do niego poprzez dobór odpowiedniego ekwipunku lub porządny posiłek, wyrusz w drogę, zwiedzaj, zbieraj i siecz aż do końca questa. Schemat jest prosty, a gwoździe programu dwa: walki z coraz potężniejszymi monstrami (bossami) oraz zbieranie materiału z ich trucheł celem wykuwania coraz lepszego ekwipunku. Wyobraź sobie Dark Souls, w którym wszyscy bossowie są częścią gigantycznego, starannie zaprojektowanego ekosystemu naturalnego. W którym dzierżone przez ciebie broń i zbroja są nie tylko modyfikatorem stylu walki, ale też powodem do chwały, znakiem kilkukrotnego zdominowania jakiejś potyczki. Tyle że **system walki jest tu zdaniem niżej podpisanego lepszy niż w Soulsach** – cztery różne style dają sporo wolności, każdy z czternastu typów broni ma zupełnie inny i kryjący głębię na godziny eksperymentów zestaw ruchów, a multiplayerowe polowania działają lepiej niż co-op w wykonaniu From Software. Do tego każdy gigant, którego spotykasz na swojej drodze, dzięki świetnie przemyślanym animacjom ataków rzeczywiście wydaje się żywym stworzeniem, a niezmiennie doskonała muzyka w tle dodaje pojedynkom odpowiedniego dramatyzmu.

Najbardziej zagorzali fani, ci z gatunku „mam każdy z tych tytułów na półeczce", potraktują Generations pewnie jako nostalgiczną popierdółkę. Powracające wioski funkcjonujące w ramach hubów lekko zawiodą ich brakiem większych zmian, znanych NPC-ów i klasycznych smaczków, a co gorsze projekty potworów i lokacji boleśnie uświadomią im, że seria naprawdę daleko zaszła do przodu przez ostatnie lata. **O dziwo, z tej składanki typu „The Greatest Hits" najbardziej powinni skorzystać nowicjusze.** Nie tylko czeka ich tu szybka wycieczka po całej imponującej historii Monster Huntera, ale też najniższy próg wejścia, najbardziej odprężające tempo zaliczania kolejnych questów (między najważniejszymi starciami możemy sporo czasu poświęcić na zbieractwo i mniejszego zwierza) i bardzo przyjemne nowości pokroju superataków czy możliwości wypełniania zadań kocim łowcą Felyne (prostym w „obsłudze", ale nie prostackim).

Osobiście szkoda mi tylko, że kampania jest tu znacznie mniej pamiętna niż w niedawnym MH4U – cutscenki są znacznie słabsze, questy rzuca się w nas garściami zamiast je posortować, brak tu też świetnie wprowadzającej w świat historyjki. Nie zrozumcie mnie źle, kontekst jest w Monster Hunterze trzeciorzędny względem polowań, ale jeśli wam na nim zależy i jesteście w stanie znieść dla niego naprawdę hardkorowy poziom trudności, sięgnijcie lepiej po „czwórkę". ***[Cross]***

OCENA: 8+

GRY MOBILNE

Berlin poleca!

Pokémony (seria)

DS/3DS | 100-130 zł

Jak się w Pokémony gra, to na pewno wiecie. Niby też nie da się powiedzieć, że któraś część jest najlepsza, bo wszystkie są tak podobne, że trudno jakieś różnice zauważyć... ale specjalnie polecam tu całą serię, żeby nagiąć zasady działu: kupujcie HeartGold z DS-a. Ta seria tak perfekcyjna jak w tej odsłonie nigdy wcześniej i nigdy później nie była.

Animal Crossing: New Leaf

3DS | 150 zł

Gram w różne Animal Crossingi od kilku lat i ani razu jeszcze nie udało mi się zrozumieć, o co w tej serii naprawdę chodzi i co jest w niej tak niesamowitego, że jednak chce mi się nią bawić. To „symulator życia" w stylu Simsów, tyle że od Nintendo. Jest dziwny. Jest dla normalnego gracza nieprzystępny. Jest jedyny w swoim rodzaju. Warto!

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call

3DS | 130 zł

Jedyna przenośna gra rytmiczna, której potrzebujecie, bo puka się w ekran do muzyki z Final Fantasy. Muszę zachęcać bardziej? Na pewno nie muszę. A jak muszę, to albo organicznie nienawidzicie gier rytmicznych, więc nie jesteście targetem, albo uważacie, że „Every Breath You Take" to najlepsza piosenka, jaką kiedykolwiek napisano, a na to już nie ma lekarstwa.

Ace Attorney (seria)

DS/3DS | 40-130 zł

Papkin chciał kiedyś pożyczyć ode mnie Danganronpę. Powiedziałem, że dostanie dopiero wtedy, kiedy przejdzie Ace Attorney – wiedziałem, że mu się spodoba, ale po Danganronpie trudno już wrócić do dziadka sądowo-śledczych krzyżówek visual novel i prostych przygodówek. Zapoznajcie się, bo zabawne, dobre i przyjemne.

Iron Maiden: Legacy of the Beast

And, iOS | taktyczna | darmowa (mikrotransakcje)

Do Legacy of the Beast przyciągnęła mnie oczywiście licencja Iron Maiden. **Fanserwis jest w LotB priorytetem i gra ocieka „mitologią" gigantów heavy metalu.** Główną rolę odgrywa tu Eddie (maskotka Ironów obecna na obwolucie każdej ich płyty), jego okrzyk bojowy to wrzask Dickinsona, lokacje i wrogowie inspirowani są twórczością kapeli, a nawiązań i żarcików jest masa – nawet napisy wyświetlane podczas ładowania to porozumiewawcze mrugnięcia („reincarnating Benjamin", „fearing the dark" itp.). W tle przygrywają fragmenty utworów Maidenów poskładane w instrumentalną ścieżkę dźwiękową. Licencję wykorzystano pomysłowo i do cna, tworząc rewelacyjny klimat.

LotB to proste jRPG, w którym toczy się serię drużynowych walk taktycznych postaciami należącymi do kilku klas o różnych umiejętnościach (atakach, buffach itp.) wymagających odpowiedniego pukania w ekran. Po każdym etapie otrzymuje się nagrody pozwalające na rozwój kompanii – złoto, talizmany zapewniające postaciom bonusy, nowych kandydatów do drużyny (w tym różne odmiany Eddiego), kryształy i runy niezbędne do levelowania. Jak widać, potencjał monetyzacji jest tu ogromny, ale jeżeli nie wpada się w wielogodzinne ciągi, nie trzeba wydawać kasy ani na odnawianie punktów akcji, ani na cokolwiek innego. W długie ciągi zaś nie wpadałem, bo **choć klika się przyjemnie, a oprawa jest sympatyczna, rozgrywka jest powtarzalna, schematyczna i wkrada się do niej grind**. Nie usuwam jednak gry i z pewnością od czasu do czasu stoczę w niej jakąś potyczkę. ***[CormaC]***

OCENA: 7

Tap My Katamari

And, iOS | kliker | darmowa (mikrotransakcje)

W starym Katamari Damacy chodzi o toczenie kulki i zbieranie śmieci, żeby rosła – a im większa kulka, tym więcej da się nią wchłonąć (w końcu robi się tak wielka, że wylatuje w niebo i staje się nową gwiazdą – co jest potrzebne, bo Król Całego Kosmosu, twój ojciec, przepił gwiazdozbiory). Tap My Katamari, z kolei, **to śmierdzący kupsztal**. Gra w klikanie, w stylu Cookie Clickera, ale zrealizowana gorzej, bo po każdym tapnięciu nie wpadasz tylko w typową dla tego gatunku smętną zadumę pełną autorefleksji nad tym, co właściwie robisz ze swoim życiem, ale też dotkliwie zdajesz sobie sprawę z tego, jak kapitalizm bezlitośnie wysysa życie z wszystkiego, co piękne i niewinne. ***[Berlin]***

OCENA: 1

Smash Squad

iOS | akcja
darmowa (mikrotransakcje)

Podziwiam firmy, które robią tak wielkie gry mobilne – widać w tym ambicję i chęć osiągnięcia zasłużonego, a nie przypadkowego sukcesu. W Smash Squad przechodzi się kampanię, rywalizuje się w leaderboardach podczas czasowych eventów, gromadzi kilka walut, zbiera, leveluje i ewoluuje bohaterów, a przede wszystkim – walczy. I to bardzo przyjemnie walczy, bo pod całą tą spuchlizną mieszającą Puzzle & Dragons, Pokémony i całą resztę „standardowej otoczki" nowoczesnej gry mobilnej pojawia się **dobry, wciągający pomysł na rzeczywistą rozgrywkę**. Twoi herosi to krążki, którymi – trochę jak w bilardzie i cymbergaju – zbijasz krążki przeciwnika. Mają swoje statystyki, umiejętności (ktoś zadaje więcej obrażeń, im więcej razy uderzy wroga, ktoś inny np. staje się od tego szybszy), mocne strony (X lepiej działa na wieżyczki, Y na tanków) czy widowiskowe skille specjalne. Grając w to, najpierw myśli się „hm, fajne", ale kiedy zaczyna się miażdżyć przeciwników dobrze przemyślanymi taktykami (chociażby „odbiję go od ściany, żeby popchnął swoich kumpli na twoich, a sam wpadł prosto w objęcia kogoś, kto go ściągnie na jednego hita"), wtedy już naprawdę trudno się oderwać. ***[Berlin]***

OCENA: 9

Kairosoft

And, iOS | 5-30 zł

Japoński Kairosoft odbija swoje symulatory wszystkiego od matrycy, więc trudno polecić najlepszy – niby czymś się różnią, ale jednak się nie różnią, więc po prostu dobierzcie tematykę do swoich preferencji. Na pierwszy ogień spróbujcie Game Dev Story (jest demo), a potem na przykład Cafeteria Nipponica. Uważajcie tylko: te gry uzależniają jak cholera!

Ridiculous Fishing

And, iOS | 13 zł

No więc jest tak: rzucasz wędkę, omijasz haczykiem, co się da, aż dotrzesz na dno, a wracając, łapiesz jak najwięcej ryb, żeby potem – jak już je wyciągniesz – wyrzucić je w powietrze i rozstrzelać.

Odblokowujesz wędki, powerupy i coraz silniejsze maszyny zagłady. Cudowna gra, która bardzo dobrze znosi próbę czasu i nie da się w nią zagrać na żadnej innej platformie poza telefonem.

Deemo

And, iOS | 9 zł (też wersja darmowa)

Jak chcecie ładną, przyjemną i nostalgicznie smętną grę rytmiczną, która ma w sobie coś, co przyciąga, to na Deemo się raczej nie zawiedziecie. Ja uwielbiam. Bardzo przyjemnie realizuje fantazję grania na pianinie, bardzo ładną muzykę oferuje i w ogóle jest takie „bardzo" w każdą stronę. Zdecydowanie warto gigabajta na to przeznaczyć.

Subterfuge

And, iOS
darmowa (mikrotransakcje)

To gra taktyczna. Dla ludzi, którzy lubią i ogarniają gry taktyczne. Czyli nie dla takich „jak nie mruga i nie błyska, to ja nie gram", mojego pokroju. Ale od kilku tygodni robię w Subterfuge tutoriale i dostaję po dupie bezlitośnie, a mimo wszystko staram się zrozumieć, jak w to dobrze grać, bo wiele czasu nie wymaga. Ale jak mi się mózg poci przy tym czasami, to aż wstyd się przyznać!

Lekcje z CS-a

Grywał na lekcjach w „Żużel": **enki**

Choć wiedza i doświadczenie zdobyte na informatyce bodaj najbardziej ze wszystkich szkolnych przedmiotów odpowiadają codzienności skomputeryzowanej młodzieży, powiada się, że przez pedagogów jest ona traktowana po macoszemu. O to, jak jest naprawdę, zapytaliśmy was, uczniów – przyszłych programistów i reprezentantów prawdziwego counter-strike'owego mocarstwa.

To, co uczniowie powinni wiedzieć po danym etapie edukacji (czyli klasy I-III oraz IV-VI podstawówki, a następnie gimnazjum i szkoła ponadgimnazjalna), reguluje podstawa programowa. Ta, która obowiązuje obecnie (jest ona dostępna publicznie, np. pod adresem skroc.pl/podstawamen), została wprowadzona w życie przez Ministerstwo Edukacji Narodowej w 2011 roku, czyli stosunkowo niedawno. Jej autorzy, zdając sobie doskonale sprawę z tego, że dziedzina rozwija się prężnie i nieustannie, uznali, że nie ma sensu narzucać nauki konkretnych języków programowania czy obsługi wybranych programów. Stąd w oficjalnych komentarzach do niej znajdziemy sformułowania w rodzaju „zaleca się" (na przykład „...aby podczas zajęć uczeń miał do dyspozycji osobny komputer z dostępem do internetu") czy „(...) nie ma znaczenia, jakiego edytora czy arkusza kalkulacyjnego uczniowie będą używali. Najlepszym rozwiązaniem wydaje się być korzystanie z darmowego oprogramowania tego typu" (pisownia oryginalna).

Oczywiście dokument wyszczególnia tematykę, która powinna zostać na lekcjach wprowadzona, ale to, w jakiej kolejności, na jakim sprzęcie czy oprogramowaniu, zależy wyłącznie od szkoły i nauczyciela. W wielu przypadkach takie rozluźnienie państwowej edukacyjnej uprzęży niesie za sobą dalsze odstępstwa od rygoru nauczania, a czasem wręcz lekceważenie tematu. Czasem ma to pozytywny wpływ na uczniów, pozwala im myśleć po swojemu i daje możliwość rozwijania swoich zainteresowań. A czasem bywa tak, że „...zajęcia są niezwykłe ze względu na niekompetencję nauczyciela. Gość, kiedy net nie działa, przedmuchuje kable"(*).

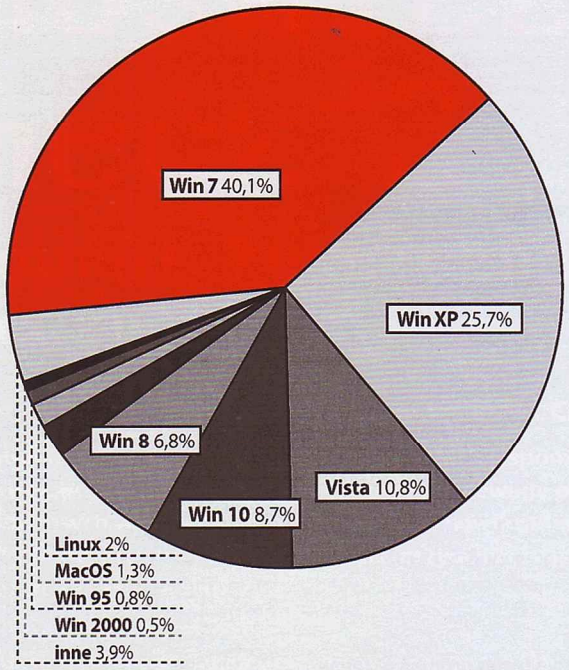
O tym, jak wiele zależy od nauczyciela prowadzącego informatykę, wiedzieliśmy bez konieczności pytania was o opinię. Byliśmy jednak ciekawi zdania uczniów na temat tego, jak i czego są uczeni. Z czego korzystają na lekcjach, kto ich uczy i jaki ton będą miały opowiadane przez nich historie. Naszą zamieszczoną na stronie cdaction.pl i Facebooku ankietę wypełniło ponad 5,5 tysiąca osób (!). To oczywiście wciąż za mało, by dać superwiarygodny obraz nauczania informatyki w Polsce (choćby dlatego, że praktycznie wszyscy ankietowani zaliczają się do jednej grupy – graczy), ale jesteśmy przekonani, że jest w nim więcej prawdy niż tylko liche ziarno. Gotowi? Zaczynamy.

Informatyka wciąż bywa traktowana po macoszemu.

Ziemniaki spięte drutem

Niemal równo połowa z was w ostatnim półroczu miała standardową liczbę jednej godziny lekcyjnej informatyki w tygodniu. Niektórzy (15%) mieli dwie, a ci, którzy uczą się w technikach informatycznych (12%), ponad dziesięć. Nas przede wszystkim interesowały typowe szkoły, w których dostęp do komputerów często ogranicza się do pojedynczej sali, w której odbywają się zajęcia z informatyki. Jak często? Na pytanie, czy w szkole znajdują się dodatkowe kom-

Na jakim systemie operacyjnym pracujesz na zajęciach?



putery, z której mogą korzystać uczniowie – wyłączywszy tych uczących się w szkołach specjalistycznych – pozytywnie odpowiadaliście zaledwie w 40-48% przypadków, w zależności od wielkości miejscowości, w której się uczycie. Najmniej skomputeryzowane są szkoły w ośrodkach do 1000 mieszkańców, najbardziej te mieszczące się w przedziale 10-100 tys. mieszkańców. Ale to wciąż mniej niż połowa!

Jeżeli chodzi o specyfikację dostępnych w klasach sprzętów, trudno podsumować zagadnienie inaczej niż słowami „przekrój jest bardzo szeroki". Od naprawdę nowoczesnych maszyn chodzących już na Windowsie 10, przez wszelkie Core i5 i i3, Dual Core, Celerony i Pentiumy, aż do maszyn, które opisujecie słowami: „widziały, jak jaskiniowcy rozpalali pierwszy ogień", „szkoda strzępić ryja, Pentium IV to najlepsze sztuki" czy po prostu „yyy... jest źle". Pewne pojęcie na temat tego rozstrzału daje zamieszczony obok wykres obrazujący, na jakich systemach operacyjnych zdarza wam się pracować. Zdecydowanym zwycięzcą (40%) jest tu Windows 7, ale aż ćwierć z was wciąż jeszcze zmaga się z XP, jedna dziesiąta z Vistą. Dopiero za nią jest Dziesiątka i reszta, z Linuksem i MacOS-em włącznie.

Wordzie nasz...

W podstawie programowej czytamy, że na etapie gimnazjalnym „dopuszcza się wprowadzenie języka programowania, takiego jak Logo lub Pascal". Zanim do tego dojdzie, uczniowie powinni zostać zapoznani z zagadnieniami związanymi z dobrymi obyczajami w sieci, a także zagrożeniami związanymi z uzależnieniem od komputera.

W obu przypadkach okazało się, że tematy te poruszane są dużo częściej na lekcjach klas młodszych. W klasach IV-VI podstawówki mówi się o netykiecie u 72% z was, w liceum już tylko u 41%. Analogicznie rozmowy o zgubnych skutkach przesiadywania przed ekranem mają miejsce u 47% najmłodszych i jedynie 25% najstarszych klas.

Następnie jesteście przeczołgiwani przez lekcje obsługi pakietów biurowych. W ankiecie zamieściliśmy na ich temat pytania z wielokrotnym wyborem odpowiedzi, by dowiedzieć się, jakie oprogramowanie zainstalowane jest w salach do informatyki (Microsoft Office – 88%, OpenOffice – 26,5%, LibreOffice – 3,9%) oraz czego faktycznie się uczyliście. Odpowiedź na drugie pytanie podajemy poniżej w formie wykresu, z którego jasno wynika, że „święta trójca" Word, Excel i PowerPoint jest nie do ruszenia. Rysunki tworzycie przede wszystkim w Gimpie, ale część z was zagląda też do Photoshopa, Inkscape'a, Corel Draw, no i oczywiście nieśmiertelnego Painta.

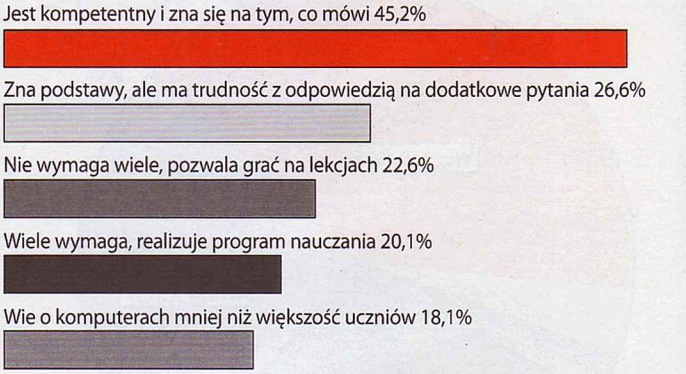
HTML, C++, CS1.6

Przygotowani do pracy w biurze? Czas na programowanie. Niektórzy nauczyciele informatyki (o których więcej za chwilę) całkiem umiejętnie radzą sobie z wkomponowaniem w program nauczania programów edukacyjnych. Na informatyce odpala się i Logomocję, i Baltie, i Scratcha, i Code Blocks, i Mistrza klawiatury. Jeżeli chodzi o wyższy poziom, wśród odpowiedzi na pytanie o to, jakiego języka programowania się uczyliście, najbardziej prominentnymi były HTML i C++, a następnie JavaScript, Turbo Pascal, a także „haha, nie", „xD" oraz „język wk**wienia". W tonie podobnym do trzech ostatnich cytatów odpowiedziała niestety prawie połowa z was.

Bardzo możliwe, że ma to związek z faktem, iż niecałe 2 tys. z was wyszczególniły Counter-Strike'a (przede wszystkim 1.6) jako jedyną albo jedną »

Podczas zajęć uczyłeś(-łaś) się podstaw tworzenia:

Zaznacz zdania, które najlepiej opisują twojego nauczyciela, lub opisz go sam(-a):



z zainstalowanych na lekcyjnych komputerach gier. Jeszcze trochę i byłaby to połowa wszystkich ankietowanych! **Jeżeli CS byłby futbolem, polskie sale do informatyki byłyby Orlikami**, na których trenuje – i to obowiązkowo! – kwiat polskiej młodzieży. Kto wie, być może ułamek faktycznie znajdzie przyszłość w e-sporcie, ale chyba nie po to instaluje się w szkołach te „poleasingowe graty". I tu docieramy do bodaj największego problemu polskiej edukacji informatycznej – nauczycielskiego totolotka.

Wie dużo, nie może tego przekazać

Powyższy cytat oddaje ducha ogromnej liczby wypowiedzi, które zamieściliście pod prośbą o zaznaczenie zdań, jakie najlepiej opisują waszego nauczyciela (wykres obok), lub o opisanie go własnymi słowami. Informatyka jest przedmiotem obowiązkowym – i z punktu widzenia uczniów, i szkół, które siłą rzeczy muszą zainwestować pieniądze w sprzęt, a także etat nauczycielski. Ale czy na pewno? **O kompetentnych informatyków – zarówno pod względem posiadanej wiedzy, jak i umiejętności jej przekazywania – z tego, co piszecie, jest niestety bardzo trudno.** W wielu przypadkach szkoły posyłają na kursy komputerowe fizyków i matematyków (czasem polonistów), którzy następnie trzymają się wąskiego zakresu tematów, poza który nie chcą i nie umieją wyjść. Ci z was, którzy trafili dobrze, pisali: „to idealny przykład człowieka, który kocha to, co robi" lub „jest fajny, pomógł zorganizować spotkanie z Papkinem XD". Ci, którzy

Największy problem to nauczycielski totolotek.

mieli mniej szczęścia, notowali: „dobrze ogarnia Microsoft Office" albo „wie o komputerach wiele, ale zapytany np. o dyski SSD milczy". Możemy tylko współczuć tym, którzy mieli do czynienia z następującymi przypadkami: „Janusz komputerów, naprawia monitor, klepiąc go (zadziałało)" albo „obrócili śmy mu pulpit – wymienił monitor", albo „był tak ogarnięty w temacie, że na pierwszej lekcji zdradził nam, że istnieją procesory 3-, 5- i 7-rdzeniowe. Był tak pewny tego, co mówił, że nawet się z nim nie kłóciłem".

Niestety nie znamy przepisu na to, jak dobrze trafić z wyborem szkoły pod względem informatyki (oprócz zdawania do techników specjalistycznych), bo również tam, gdzie nauczycieli przedmiotu jest więcej, ich poziom i wymagania mogą się drastycznie różnić. Nawet ambitnym uczniom nietrudno jest podążyć za resztą, która tnie na lekcjach w CS-a, i zaprzepaścić semestr lub więcej na krótkie sesje rozrywki zamiast rozwijać swą informatyczną pasję. Jest jednak nadzieja. MEN wraz z Radą ds. Informatyzacji Edukacji już od ponad roku prowadzą konsultacje projektu zmian w podstawie programowej, wedle którego nauczanie programowania („które staje się niezbędną umiejętnością w XXI wieku") ma być prowadzone od pierwszej klasy podstawówki do klasy maturalnej. Być może część z was od 1 września będzie miała okazję uczestniczyć w programie pilotażowym tych zmian. Ma on objąć co najmniej 10 szkół podstawowych, 10 gimnazjów, 10 liceów, 5 techników i 5 zasadniczych szkół zawodowych w każdym województwie. A to się z grubsza przekłada na... 2,2% wszystkich podstawówek, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych w kraju.

Co robić, jeśli nie wygrasz losu na loterii? Na szczęście wspomniane wcześniej programy – Logomocja, Scratch, Code Blocks – które znakomicie wprowadzają do programowania, dostępne są za darmo i gorąco zachęcamy do tego, by odpalać je chociaż raz na jakiś czas w domu. Studia to już zupełnie inna bajka i zapewniamy, że doświadczenie zdobyte dzięki tym aplikacjom tylko zaprocentuje. |CDA|

(*) Ten i kolejne cytaty na tych stronach zostały wybrane z odpowiedzi na pytania otwarte w naszej ankiecie lub komentarzy.

Redakcja wraca do szkoły

CormaC: W podstawówce (pierwsza połowa lat 90.) miałem zajęcia na Elwro 800 Juniorach – 8-bitowych komputerkach, które należało wyprowadzić za szkołę i zastrzelić. Nauczyciel chciał, naprawdę chciał. Tyle że na co dzień bliżej mu było do pecetów, więc to ja odkryłem, jak z jedynej stacji dysków w całym... ekhem... laboratorium komputerowym wczytać wszystkim przez sieć np. interpreter języka Logo. Tak dobrze się zapowiadałem...

MQc: Ze względu na mój „podeszły" wiek pod koniec podstawówki byłem szczęśliwy, że mieliśmy jeden komputer (procesor 286) na dwie osoby. I nauczyciela, który dyktował z kartki: „Norton Commander to system operacyjny...".

Marek Lenc: Kolega z klasy okradł salę z wszystkich makintoszy...

spikain: W podstawówce lekcje informatyki miałem na Makach. Egzotyczny wtedy sprzęt pewnie w ogóle by nam nie przeszkadzał, gdyby nie fakt, że kartkówki i sprawdziany (na kartkach) były już z Windowsa. Pozdrawiam panią Elwirę.

Cursian: Jestem młodszy niż MQc, ale też pamiętam „suche" wykłady o Nortonie albo starcia z nieuzbrojonym w mysz złomem z Windowsem 3.11 na pokładzie. Wszystko to w czasach, gdy na świecie rządziły już okienka z „95" w tytule. Po diabła było więc to całe ględzenie o skamielinach? A któż to wie. Szkolna informatyka to stan umysłu.

Kosmiczny mecz 2

Powrót kosmicznego meczu

Mści się na Michaelu Jordanie, ikonie swego dzieciństwa: **Cross**

Nastoletnią fazę fascynacji JRPG-ami po latach wspomina się z mieszanką fascynacji i zgrozy. Bo jak inaczej rozpamiętywać łzy wylewane potajemnie na groby białowłosych wojowników, pełne pretensji nawiązania do gimnazjalnej filozofii serwowane na przemian z truizmami o przyjaźni czy prostackie i przekombinowane zarazem systemy walki?

Rozdział pierwszy sagi o odkupieniu, koszykówce i japońskich erpegach

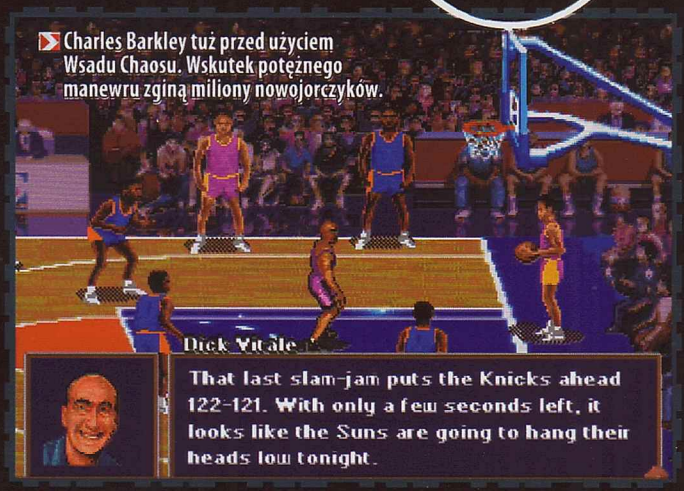
Niektórzy po latach z ulgą zdają sobie sprawę z tego, że nikt nie połączy ich obecnych ksywek z postami podpisanymi na dawno zapomnianych forach jako „LavosTilAlexandros68". Inni muszą żyć z tym, że skonstruowane przez nich w RPG Makerze koszmarne klony Final Fantasy nadal krążą po sieci. Zapomnijcie o klasykach w stylu Mother 3 czy Chrono Trigger – lwia część dzieł powstałych w najpopularniejszym kreatorze japońskich erpegów nie odzwierciedla tego, co w gatunku najlepsze. Wręcz przeciwnie, RPG Maker w niemal każdym przypadku jest równoznaczny z oklepanymi mechanizmami walki, fabułą złożoną w całości z wyświechtanych banałów i zerżniętych praktycznie żywcem z lepszych tytułów postaci. W wielu przypadkach dochodzą też do tego kradzione z profesjonalnych produkcji grafiki oraz typowo nastoletnie, żenujące zagrywki. Patrz choćby polskie „Miasteczko Nowoczesne", w którym autor „Mateusz SSJ8" u boku jeża Sonika rozprawia się z bawanem Arktosem z Tabalugi oraz szubrawcami obrażającymi go w rzeczywistości na forach.

USA-JRPG

Mniej więcej taki twórczy ferment towarzyszył dorastaniu autorów Barkley, Shut Up And Jam: Gaiden – a gdy już dojrzeli do pójścia dalej, **postanowili stworzyć grę, która nie tylko podsumuje absurdy sceny RPG Makera, ale i całą ich miłość oraz nienawiść do japońskich erpegów**. Tak powstał Barkley, „kanoniczna kontynuacja »Kosmicznego meczu«", w której legendarny koszykarz Charles Barkley usiłuje ocalić syna z postapokaliptycznego Neo Nowego Jorku, zanim bezwzględny Michael Jordan doprowadzi do kompletnej zagłady koszykówki. Konwencja: klasyczny do bólu JRPG w bardzo, ale to bardzo poważnym tonie.

Brzmi idiotycznie? Tak, ale to działa. Po części dlatego, że dramatyczna oś fabuły uwielbianego przecież „Kosmicznego meczu" jest równie absurdalną mieszanką faktycznych wydarzeń i fikcji – Michael Jordan po okrutnej śmierci ojca porzuca koszykówkę tylko po to, by podczas dramatycznej walki z kosmitami u boku Billa Murraya i Królika Bugsa podjąć decyzję o wielkim powrocie na parkiet stadionu Chicago Bulls. Developerzy Barkleya dzięki doskonałym piórom obudowali to szaleństwo gigantyczną mitologią złożoną z klocków doskonale znanych każdemu fanowi JRPG-ów.

Przykłady? W roli fikcyjnego bóstwa osadzili czarnego Crispusa Attucksa, pierwszą ofiarę rewolucji amerykańskiej, i zapisali jego imię zgodnie z trudnymi zasadami odcyfrowania japońskiego alfabetu „Clispaeth Etucks". Pozwolili nam przyzywać Kazaama, filmowego dżina granego w latach 90. przez Shaqa z drużyny Los Angeles Lakers. W roli profesora, którego eksperyment powoduje katastrofę, obsadzili Billa Cosby'ego w stroju Sephirotha. Oprócz tego dodali tu konflikty dżinów z duergarami (które rozwiązujemy w zadaniu stanowiącym nawiązanie do kultowego Arcanum), pomoc w pisaniu wierszy wygonionej do ścieków społeczności furry, sekwencje randkowe, walki z Kratosem i Master Chiefem...



So desu ne...

Gdzie tu geniusz? Nie tylko w półturowym, półzręcznościowym systemie walki, w którym prawie każdy atak to koszykarska minigra, a zamiast statusów „zatrucia", „oślepienia" czy „wyczerpania" mamy „cukrzycę", „jaskrę" i „zemstę Montezumy". Przede wszystkim – w komentarzu. **Fabuła Barkleya może wydawać się jednym wielkim dowcipem, ale ten dowcip opowiadany jest z kamienną twarzą.** Kiedy Jordan strzela w syna Barkleya „strzykawką z cukrzycą typu 2", a Barkley zaczyna wyklinać Jordana per „BAKA, popieprzony chory BAKA", o dziwo oprócz efektu komicznego jest tu i efekt dramatyczny. Scenarzyści wiedzą, że fabuły japońskich erpegów są z natury niedorzeczne, ale nie przeszkadza im to w budowaniu więzi między postaciami a graczem. Skrzętnie podkreślają więc nie tylko bezsens różnych Fajnali czy Tejlsów, ale też to, przez co pokochali te gry lata temu.

Dzięki temu Barkley okazuje się połączeniem kąśliwej satyry z laurką. Japonofilskie punkty zapisu cudnie parodiują mangowców godzinami prawiących o wyższości visual novel nad Klejkiem i Tonym Hawkiem, a ozdobne grobowce dla Kobe Bryanta i LeBrona Jamesa podkreślają absurd kultu sportowych celebrytów. Jeśli macie zagrać w życiu w jednego JRPG-a, zagrajcie właśnie w tego – dowiecie się wszystkiego i o gatunku, i o jego fanach, a do tego popłaczecie się ze śmiechu. A sequel już wkrótce! **|CDA|**

Barkleya można pobrać za darmo ze strony www.talesofgames.com.

NOWA REWOLUCJA

#Obalał #Reżimy xD: **Papkin**

W połowie lipca tureckie wojsko próbowało przejąć władzę w kraju. Na ulice Ankary wjechały czołgi, uzbrojeni żołnierze wkroczyli do gmachu telewizji publicznej, zaatakowano siedzibę parlamentu i budynek lotniska. By powstrzymać zamachowców, przebywający na urlopie prezydent Recep Tayyip Erdoğan wykorzystał... FaceTime'a. I nie jest to wcale ewenement, nowe technologie mogą dziś zarówno obalać rządy, jak i utrzymywać je na powierzchni.

Wkrótce po tym, jak puczyści opanowali dwa mosty nad Bosforem, najważniejsza osoba w kraju połączyła się za pośrednictwem aplikacji z widzami CNN Türk. „Przetrwamy to" – grzmiał w tym specyficznym orędziu prezydent, wzywając swoich zwolenników do obalenia rewolty. Ci zaś nie tylko masowo wyszli na główne arterie Ankary i Stambułu, ale też zalali sieć wyrazami poparcia. Junta zareagowała, wyłączając cywilom dostęp do Facebooka, Twittera i YouTube'a, ale Erdoğan był przygotowany i na to. Na krótko po założeniu mediom społecznościowym kagańca każdy obywatel w kraju dostał SMS-a, w którym głowa państwa nazwała oponentów „zdrajcami" i raz jeszcze powtórzyła apel o „walkę z przeciwnikami demokracji". Przewrót udało się opanować w ciągu niespełna doby.

Zapomniał wół...

Na ironię zakrawa fakt, że ten sam Erdoğan w marcu 2014 zablokował Turkom, w związku z roznoszącymi się pocztą pantoflową oskarżeniami o korupcję ludzi władzy, dostęp do Twittera i groził na antenie państwowej telewizji, że los serwisu podzielą wkrótce i inne kanały komunikacji. „Nie zostawiajmy narodu na łasce Facebooka i Twittera" – wzywał. „Nie obchodzi mnie reakcja międzynarodowej opinii publicznej, niech świat zobaczy potęgę Republiki Tureckiej". I faktycznie nic sobie nie robił z komentarzy unijnych oficjeli, którzy (skądinąd słusznie) podnosili, że swobodny dostęp do informacji to jeden z fundamentów współczesnego świata.

Erdoğan jak mało kto rozumie, że **portale społecznościowe są dziś w stanie obalać przywódców i burzyć porządki polityczne**. W ostatnich latach mieliśmy zresztą przynajmniej kilka takich „aksamitnych rewolucji", które rozpoczęły się nie na placach i rynkach, ale na facebookowych tablicach.

Arabskie noce

Prezydent Turcji odrobił lekcje z lat 2010-2013, kiedy to w krajach Bliskiego Wschodu i Afryki Północnej miały miejsce wydarzenia, które międzynarodowa społeczność ochrzciła mianem „arabskiej wiosny". Pod ten właśnie nawias kwalifikują się protesty społeczne, jakie miały miejsce – między innymi – w Iraku, Libii, Kuwejcie i Syrii, a ostatecznie doprowadziły do zdetronizowania rządzących od dekad prezydentów Zin Al-Abidin Ben Alego (Tunezja) i Hosniego Mubaraka (Egipt).

„Rewolucje" w świecie arabskim nie były wcale inspirowane przez partie polityczne czy związki zawodowe (po części dlatego, że autorytarne reżimy zadbały o to, by opozycjoniści trafili do więzienia, a związki nie istniały). Jak zauważa w artykule „»Arabska wiosna« – przyczyny, przebieg i prognozy" Aleksandra Dzisiów-Szuszczykiewicz, ekspertka z Uniwersytetu Warszawskiego od spraw bliskowschodnich: „Największą siłą zamieszek w Egipcie *(była – dop. red.)* koalicja młodych ludzi określana mianem Ruchu 6 Kwietnia, korzystająca z Facebooka, Twittera i Flickra do wzywania społeczeństwa do wyjścia na ulice i kontynuowania demonstracji".

Prawdopodobnie gdyby nie media społecznościowe, egipska rewolta w ogóle by się nie rozpoczęła. Gdy w 2010 policja zamordowała Khaleda Seeda, który to (o ironio) sfilmował wcześniej brutalność funkcjonariuszy służb, jeden z menadżerów tamtejszego oddziału Google'a stworzył na Facebooku fanpejdż „Wszyscy jesteśmy Khaledem Seedem". W ciągu roku stronę „zalajkowało" ponad 400 tys. ludzi i stała się ona wiodącą platformą, za pośrednictwem której organizowano pokojowe demonstracje i wiece. Pierwsza z nich, będąca zresztą odpowiedzią na jutubowy apel działaczki

Rewolucje zaczynają się na Facebooku i Twitterze.

społecznej, przyciągnęła w Kairze 15 tys. osób. Drugie tyle manifestowało w Aleksandrii, a oba wydarzenia były na bieżąco relacjonowane za pośrednictwem Twittera (w ciągu tygodnia liczba „ćwierknięć" dotyczących politycznej zmiany w kraju wzrosła z 2,3 tys. dziennie do... 230 tys. dziennie!). Część aktywistów młodego ruchu skupiała się zresztą na wykorzystywaniu kanałów społecznościowych do... dezinformacji służb (publikując fałszywe godziny i miejsca spotkań). Ostatecznie rząd uniemożliwił demonstrantom dostęp do internetu, wówczas jednak pomocną dłoń wyciągnął w ich kierunku Google. Gigant z Mountain View udostępnił manifestantom aplikację Speek2Tweet, która przerabiała to, co mówili do słuchawki telefonu, na ciąg znaków i publikowała kwestie na ich twitterowych kontach.

W Tunezji media społecznościowe okazały się przydatne nie tylko do aktywizacji demonstrantów. Z Facebooka czerpała wówczas tamtejsza Al-Dżazira, publikująca kręcone telefonami komórkowymi nagrania z brutalnie tłumionych manifestacji. Dużą rolę odegrał także Nawaat, mówiąc najprościej: tunezyjska wariacja na temat WikiLeaks. Istniejący od 2009 roku portal spełniał w kraju funkcję watchdoga, organizacji patrzącej władzy na ręce i udostępniającej – na podstawie doniesień internautów – informacje o jej nadużyciach. Reżim Ben Alego zareagował na to pospolite ruszenie blokadą internetu i masowymi aresztowaniami, do więzienia trafili popularni blogerzy i szczególnie aktywni komentatorzy. Hakerzy odpowiedzieli zablokowaniem stron rządu, prezydenta i giełdy.

Polska cyfrowa wiosna

W Europie media społecznościowe też zdążyły udowodnić, że należy się z nimi liczyć. W styczniu 2012 żywe reakcje budziły egzotyczne akronimy PIPA, SOPA i – przede wszystkim – ACTA. Fundacja Panoptykon alarmowała wówczas, że porozumienie, uzgadniane zresztą podczas tajnych negocjacji, może otworzyć furtkę do naruszania prywatności i ochrony danych w internecie, a w dodatku przyzna ono właścicielom praw autorskich możliwość swobodnego blokowania legalnych i wartościowych treści. W akcie protestu ponad 100 tysięcy (!) serwisów zdecydowało się na „blackout" i na moment zawiesiło swoją działalność. A byli wśród nich giganci pokroju Wikipedii, Reddita, Firefoksa, 4Chana i Mojanga (do akcji przyłączyły się także polskie Demotywatory, Kwejk, Wykop i JoeMonster). Profesor Tim Wu, autor bestsellera „The Master Switch: The Rise and Fall of Information Empires", stwierdził wówczas: „To pierwszy prawdziwy test politycznej siły internetu i niezależnie od tego, jak sprawa się potoczy, sieć pokazała, że nie jest już zwyczajnym popychadłem".

Facebook i Twitter wyprowadziły na kijowski Euromajdan setki tysięcy Ukraińców.

Erdoğan pozostaje w dobrych relacjach z prezydentem Putinem, znanym zresztą z wykorzystywania nowych mediów do brudnej propagandy.

Nad Wisłą fanpejdż „Nie dla ACTA w Polsce" polubiło w ciągu miesiąca ponad 200 tys. ludzi. A miejmy na uwadze, że podobne strony wyrastały wówczas na pęczki. „Test" profesora Wu wykroczył zresztą poza internet, wielotysięczne tłumy (w samym Krakowie demonstrujących było ponad 15 tysięcy!) przemaszerowały przez właściwie każde większe miasto i miejscowość, organizując się właśnie za pośrednictwem Facebooka. Przyniosło to efekt. Premier Tusk oświadczył, że nie ratyfikuje umowy, a niedługo później na śmietnik historii wyrzucił ją Parlament Europejski. Dowodów na siłę polskich mediów społecznościowych dostarczył także ostatni rok. To właśnie na Facebooku rozpoczęły działalność Komitet Obrony Demokracji i protestująca przeciw zaostrzeniu ustawy aborcyjnej inicjatywa Dziewuchy Dziewuchom.

Rewolucja godności

Gdyby nie internet, nie udałby się także Euromajdan. Nim jeszcze na kijowski plac wyszło 800 tys. (!) ludzi, Ukrainą wstrząsnęła sprawa Oksany Makar. Dziewczyna została brutalnie zgwałcona i podpalona, ale udało jej się przeżyć i wskazać sprawców, synów wpływowych ukraińskich notabli. Ci jednak, dzięki znajomościom, zostali wypuszczeni na wolność. Matka Makar wrzuciła wówczas na YouTube'a przejmujący materiał, na którym jej córka, już po amputacji kończyn, opowiada o incydencie. Nad amatorskim przecież materiałem pochyliły się największe światowe media, w tym BBC, CNN, Forbes i USA Today, film stał się zresztą tak popularny wśród Ukraińców, że doprowadził do ponownego osadzenia morderców. (Makar ostatecznie zmarła z powodu obrażeń). Co równie ważne: stał się on dla Ukraińców symbolem bezkarności ludzi powiązanych z władzą i korupcji w szeregach tejże. Jedną z iskier składających się na rewolucyjny płomień, który zapłonął, gdy prezydent Janukowycz wycofał się z podpisania umowy stowarzyszeniowej z Unią Europejską.

Facebook i Twitter okazały się zresztą nader właściwą przestrzenią do relacjonowania wydarzeń w Kijowie, bo Janukowycz, podobnie jak Erdoğan, Ben Ali i Mubarak, zadbał o to, by w rękach jego i jego protegowanych znalazła się większość liczących się mediów starego typu. Facebookowy EuroMaydan (ponad 300 tys. obserwujących) był odtrutką wobec prowadzonych przez państwowe telewizje akcji dezinformacyjnych (pomogły w tym także powołane na okoliczność protestu internetowe telewizje Espreso.tv i Hromadske.tv, a także działający przez całą dobę streaming z placu). Podstrony EuroMajdan – zaginieni i EuroMajdan – lekarze w istotny sposób pomogły natomiast w organizacji wielotysięcznego tłumu.

Były to działania konieczne. Jak tłumaczy **Ivanna Kobernik, reporterka „Ukrainskoj prawdy"**: – *Dziennikarze kanału „Ukraina" mówili mi, że kazano im pokazywać „Majdan bez Majdanu", aby nie było widać protestujących. Telewizja Inter nie wspominała o wielu wydarzeniach na Majdanie.* Dziennikarze Inter opowiadali, że wymagano od nich, by sfilmowane zabijanie przez snajperów ludzi na ulicach ukazywać jako napaść na zwolenników Janukowycza.

Nowa rewolucja

Zawiązywane w internecie ruchy łączy, wbrew pozorom, całkiem sporo. Niezależnie od szerokości geograficznej nie przekształcają się one w organizacje polityczne, nie mają też ścisłej struktury, przywództwa, a nawet programu (uderzają bowiem punktowo). Po osiągnięciu swych celów – błyskawicznie się rozwiązują. I tu chyba leży ich najistotniejszy mankament. Jak tłumaczy w swojej książce „The End of Power" Moisés Naím, były minister handlu w rządzie Wenezueli, wobec rozwoju technologii i postępującej globalizacji władza stała się „łatwiejsza do zdobycia, ale trudniejsza do utrzymania". I faktycznie, bywa, że po płomiennych internetowych zrywach ostają się zgliszcza, czego wspomniana w tekście arabska wiosna jest zresztą najlepszym przykładem.

Minęły czasy bibuły, ukradkowego słuchania Radia Wolna Europa, ulotek odbijanych na powielaczu i sekretnych spotkań w mieszkaniach opozycjonistów. „Media społecznościowe to nóż w rękach mordercy" – konstatował swego czasu prezydent Erdoğan. Współczesne rewolucje zaczynają się na fanpejdżach i jutubowych kanałach, a ich trybuni przemawiają nie na wiecach, ale na Twitterze. Autorytarne reżimy doskonale zdają sobie z tego trendu sprawę. |CDA|

I'LL SEND AN SOS TO THE WORLD

Choć w tekście skupiam się na sytuacjach, w których nowe technologie służą organizacji/dezorganizacji politycznych przewrotów, władze wykorzystują je także w szlachetniejszych celach. Stan Kalifornia zapowiedział niedawno stworzenie systemu monitorującego zagrożenie trzęsieniami ziemi i opracowanie apki, jaka informowałaby mieszkańców o nadchodzących wstrząsach, podobne rozwiązania testują także Chińczycy i Japończycy. Pod patronatem amerykańskiego rządu działa też National Oceanic and Atmospheric Administration, która wysyła na telefony mieszkańców USA wiadomości o korkach, zagrożeniach pożarowych czy ekstremalnie złych warunkach pogodowych. Instytucja poinformowała Amerykanów o zamachu bombowym w Bostonie (i poleciła nie wychodzić wówczas na ulice) i przypomniała im o zagrożeniu związanym z huraganem Sandy.

zdjęcia: Mstyslav Chernov, www.kremlin.ru

Ja nie zmieszczę?

...czyli co nieco o backportach

Ogrywa Final Fantasy VII na Pegasusie: **spikain**

Chciałbyś zagrać w grę z PlayStation, ale masz tylko starego Pegasusa? Nie martw się – dzielni Chińczycy chętnie zrobią od podstaw wersję na twój sprzęt.

Kilka lat temu trafiłem w internecie na grę o uroczym tytule Huang Jin Tai Yang, dzieło uroczo brzmiącego studia Shenzhen Nanjing Technology, które wydało tę produkcję wyłącznie na rynku chińskim. Okazało się, że już w nią grałem. Ba, wybudzony w nocy wyrecytowałbym całą fabułę.

Słońce po chińsku

Huang Jin Tai Yang to kilkudziesięciogodzinny erpeg z „fajnalowatym" systemem walki, wielowątkową historią i barwnymi postaciami. Normalnie pewnie zachwycalibyśmy się wszyscy, że takiego kolosa zmieszczono na kartridżu od Famicoma (czyli takim, który poszedłby na niektórych Pegasusach i podobnych im famiklonach). Gdybyśmy, rzecz jasna, nie wiedzieli, że to wykonany współcześnie backport(*) Golden Suna – gry z Game Boya Advance.

Huang Jin Tai Yang nie jest wcale takie złe. Przeszedłem kawałek, po części dla researchu, ale w dużej mierze z ciekawości i miłości do gry z GBA. Grafika jest oczywiście gorsza i korzysta tylko częściowo z bardzo skompresowanych sprite'ów oryginału – niektóre wyjęte zostały z jakiejś innej gry... a może zrobione od podstaw? Szczerze – wygląda raczej na to drugie. Postacie nie próbują nawet przypominać pierwowzorów, każda wygląda, jakby wyciągnięto ją z innej bajki niż poprzednią, ale mają element wspólny – są brzydkie jak noc. Miło za to zobaczyć przeklejone z Golden Suna domy czy portrety postaci (np. podczas walki), nawet jeżeli mają bardzo, bardzo niską jakość i składają się z dwóch kolorów na krzyż.

PSX w ośmiu bitach

Nieco gorzej jest z muzyką, bo to tylko dwa utwory, a żaden nie pochodzi z oryginału, więc pewnie skomponowane zostały przez Shenzhen Nanjing Technology. Nie da się ich słuchać. Fabuła natomiast – przynajmniej w tej części, którą przetrawiłem – mniej więcej trzyma się materiału źródłowego. Sporo pozmieniano, żeby mapy mogły być mniejsze, niektóre wydarzenia odbywają się w zupełnie innych miejscach (bo te właściwe nie istnieją), ale jeżeli tekst się zgadza, tylko jest nieco streszczony (trudno stwierdzić, bo po chińsku), to historia chyba odtworzona została całkiem nieźle. Brakuje oczywiście wszystkich mechanizmów, za które kocha się Golden Suna, a walki to śmiech na sali, ale całość nadal jest... nawet imponująca.

Zachęcony tym, jak dobrze SN Technology poradziło sobie z wciskaniem kilkudziesięciu godzin ratowania świata w osiem bitów, sprawdziłem, jakie to jeszcze wspaniałości związane są z tą marką. Fakty przerosły moje najśmielsze oczekiwania.

Okazuje się, że moje nowe ulubione chińskie studio ma na koncie przeróbki takich gier jak Final Fantasy VII, The Legend of Zelda: The Minish Cap, kilku odsłon Pokémonów i sporej liczby klasyków ze SNES-a, jak Chrono Trigger, Harvest Moon czy Sword of Man. Większość wykonana została z mniej więcej taką samą dokładnością i, ekhm, fantazją.

Imponujące, jak dobre są niektóre podróbki.

Cesarz Pioruna

Zacznijmy od Pokémonów – większość odsłon wydanych przez SN Technology to przeklejki tego samego backportu Pokémon Ruby/Sapphire/Emerald. Część grafik rzeczywiście pochodzi z trzeciej generacji, część z poprzednich, niektóre Bóg wie skąd. Gra odtworzona została zaskakująco dobrze – można tu mówić o niemałym skoku jakościowym względem Golden Suna, bo co prawda nie ma wszystkich stworków, ale pokémonowy system walki – owszem. Lokacje i historia też zerżnięte zostały (z małymi brakami) całkiem nieźle. Jest też „Lei Dian Huang Bi Ka Qiu Chuan Shuo" (Bi Ka Qiu to Pika-

Jak zagrać?

Celowo podaję chińskie tytuły opisywanych gier. Po pierwsze tak jest zabawniej, a po drugie – każdą z tych superprodukcji można sobie pobrać i odpalić na emulatorze. To jeden z tych przypadków, w których nawet nie poczujecie wyrzutów sumienia. Nie da się okraść twórców bardziej, niż oni okradli już autorów oryginalnych dzieł. Wystarczy więc nazwa gry i Google. Życzę umiarkowanie dobrej zabawy.

chu), czyli „Cesarz Pioruna: Legenda Pikachu" – jedna z najlepszych podróbek studia. To tak, jakby ktoś odtworzył Pokémon Yellow na silniku Pokémon LeafGreen/FireRed, a potem przypomniał sobie, że to bez sensu, bo przecież musi to odpalić na Famicomie, więc na podstawie tej przeróbki zrobił kolejną. I to bardzo dobrą, bo niemal w stu procentach zgodną z oryginałem. No dobra, powiedzmy, że w osiemdziesięciu – ale to i tak zaskakująco dobry wynik.

Gorzej jest z Chrono Triggerem (Shi Kong Zhi Lun), który zachęca ekranem tytułowym (z błędem – „CNRONO TRIGGER"), a potem prowadzi nas przez historię luźno opartą na pierwowzorze, z postaciami, które w ogóle nie przypominają tych zaprojektowanych przez Akirę Toriyamę. SN Technology wydało też na przykład The Legend of Zelda: Minish Cap (a raczej Sai Er Da Chuan Shuo: Shen Qi De Mao Zi), które z bardzo mizernym skutk... zaraz, czy to muzyka z Pokémonów? Tak czy siak chiński Minish Cap nie dorównuje chińskiemu Link's Awakening (Feng Yin Dao) zrobionemu dla SN Technology przez inne studio (o dość odważnej nazwie Nice Code). Tutaj mamy do czynienia z prawdziwą muzyką z Zeldy, gameplayem przypominającym to, czego spodziewalibyśmy się po tej serii i zaskakująco płynnymi animacjami. Zupełnie jakby ktoś się do tego naprawdę przyłożył! Trzeba jednak przyznać, że „twórcy" mieli tutaj ułatwione zadanie, bo choć Game Boy jest mocniejszy od NES-a, to nie aż tak jak SNES... czy PSX, do którego za chwilę przejdziemy.

FFVII dla odważnych

Niezłą zrzynkę z Zeldy zrobiło też studio Waixing swoim Zelda: Triforce of the Gods (Sai Er Da Chuan Shuo: San Shen Zhi Li – przysięgam, że to nie jest ten sam tytuł, który przeczytaliście przed chwilą), czyli backportem A Link to the Past ze SNES-a. Myślę, że niejeden gracz, który nie wie, że Link w żadnej odsłonie serii nie był bladożółty i nie przebierał odnóżami jak robak, mógłby nabrać się, że to produkcja Nintendo. Pomimo niewielkich cięć (nie ma np. dwóch dungeonów) jest to jak najbardziej grywalna przeróbka. To znaczy: nadal nie ma powodu, żeby grać w nią „na serio", ale jako ciekawostka – pewnie. Ja pograłem. Ręce musiałem umyć tylko raz.

Większość przeróbek SN Technology – i w ogóle większość chińskich podróbek – blednie przy Zui Zhong Huan Xiang VII, czyli backporcie **Final Fantasy VII. Gra została przepisana na Famicoma z taką dbałością o szczegóły, że zdobyła popularność w internecie i doczekała się nawet angielskiej wersji.** Zawiera większość fabuły, niektóre questy poboczne, większość postaci, w miarę znośny system walki i sporo utworów z oryginału (brzmią oczywiście gorzej, ale niektóre nawet mniej beznadziejnie od innych!). Polecam się zapoznać, bo – aż strach to przyznać – to jest całkiem grywalne. Korzysta z tego samego silnika co większość erpegów zrobionych przez to samo studio (i piszę „większość" tylko dlatego, że jest ich zdecydowanie zbyt dużo, żeby chciało mi się wszystkie sprawdzać, ale podejrzewam, że równie bezpiecznie byłoby napisać „wszystkie"), ale używa w większości nowych grafik. Przez „nowe grafiki" rozumiem oczywiście takie zripowane z gry na PSX/PC, ale też stworzone od podstaw tak, by przypominały oryginał. Cloud ewidentnie ma tu charakterystyczną fryzurę, choć takiego sprite'a nie widzieliśmy w FFVII, Barret wygląda jak Barret (i przeklina jak Barret) i tak dalej.

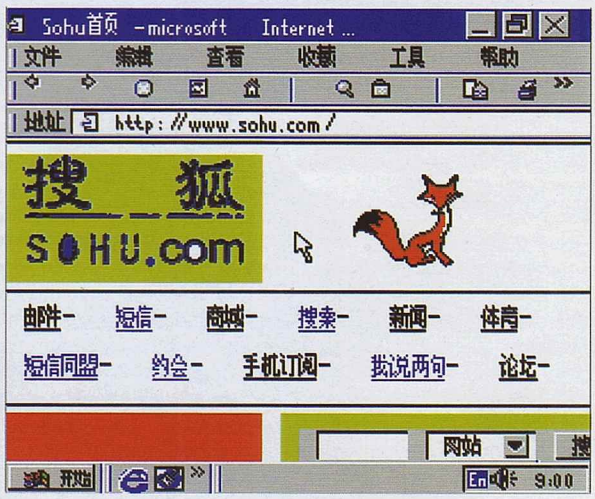
Mortal Kombat 3 Extra 60

Chińczycy nie ograniczali się do produkcji japońskich i z przyjemnością wydawali też backporty gier zachodnich. Szczególnie brylowało tu Super Game, studio, które dało nam NES-owych Króla Lwa i Aladyna... chwila, moment. Przecież The Lion King i Aladdin ukazały się na Nintendo Entertainment System i były licencjonowane przez Nintendo. A co gdybym powiedział wam, że **chińskie podróby tych tytułów są znacznie lepszymi grami niż oficjalne, opłacone i wydane przez Disneya produkcje?** W NES-owe „oryginały" naprawdę grać się nie powinno – są po prostu beznadziejne i jedynie zasmucą każdego, kto kiedykolwiek zetknął się z pierwowzorami. Bo to też są backporty, tylko licencjonowane.

Tymczasem Chińczycy stanęli na wysokości zadania i nie dość, że dostarczyli produkty, w które da się grać, to jeszcze jest na co popatrzeć – skompresowane grafiki z wersji z Segi Mega Drive (na których wzorowane były te podróbki) i płynne animacje każą zastanowić się, dlaczego oficjalne porty nie dały rady. W przypadku Aladyna być może zawinił materiał źródłowy, bo tu twórcy wzorowali się na wersji z Game Boya. W przypadku Króla Lwa... nie wiem, widocznie ktoś tak po prostu odwalił fuszerkę i dał się pokonać przez wirtuozów kodu z Chin. Super Game stworzyło też pirackiego Earthworm Jima 2 (który również wygląda znacznie lepiej, niż powinien na słabym Famicomie), a także najlepszą chyba wersję Mortal Kombat na NES-a (istnieją tylko różne podróbki), czyli Mortal Kombat 3 Extra 60.

Na koniec ciekawostka: kto pamięta Herkulesa z pierwszego PlayStation i PC? Niejaki X Boy, czyli studio Unite Lucky Technology Co., Ltd, znane też jako Gen Ching & Cangxin Technology, wydało dwa backporty tej gry – na Segę Mega Drive oraz SNES-a. Obie wersje zawierają trochę ukradzionych sprite'ów z Aladyna (reszta natomiast ukradziona została oczywiście z Herkulesa), a ta druga – dźwięki ze Street Fightera II. Ponieważ, jak zwykli mawiać Chińczycy, „sky is the limit". |CDA|

(*) Backportem nazywa się między innymi aktualizowanie starszych wersji programu o elementy z nowszych wersji. W przypadku gier jest jednak nieco prościej: to po prostu porty wersji z mocniejszego sprzętu na słabszy. Najczęściej starszy. Najczęściej nielegalne.



Windows 98/XP/2000

Tak, powstały chińskie Windowsy na Famicoma. Po co? Nie mam pojęcia. Nie mają oczywiście zupełnie nic wspólnego z prawdziwym systemem operacyjnym, ale wyglądają całkiem nieźle. No i mają Internet Explorera.

Długie paski życia

Oddzielał szefów bogów od szefów wrogów: **Cross**

***– Nikt nie lubi walk z bossami. Pojawienie się bossa to takie uczucie, jakby podczas zmywania naczyń ktoś dokładał ci do sterty kolejną brudną patelnię* – stwierdził swego czasu Charlie Brooker, znany brytyjski dziennikarz i scenarzysta serialu „Czarne lustro". Jego zdanie podziela niestety zaskakująco sporo graczy i twórców.**

Uncharted, Quantum Break, BioShock Infinite, Deus Ex. Wiele wysokobudżetowych, kinowych superprodukcji istotnie traktuje bossów jak wyjątkowo irytującą patelnię, którą podsuwa się graczowi tylko dlatego, że tradycja tego wymaga. Kto nie wściekł się na starcie z Jokerem w Batmanie: Arkham Asylum, gdzie ostatni boss zalewał nas niekończącymi się hordami bezimiennych bandziorów, by tylko od czasu do czasu łaskawie dać się zranić? Kto nie czuje zawodu, gdy ścigany przez długie godziny łotr ginie podczas prostego QTE lub scenki przerywnikowej? Komu nie robiło się niedobrze od bioshockowej monotonii wypróżniania magazynku za magazynkiem w niemal nieśmiertelnego ducha Lady Comstock?

Egzamin grywalności

Słowo „boss" oznacza w języku polskim szefa, ale bliższy prawdzie byłby chyba „egzaminator". Satysfakcjonujący bossowie są integralną częścią prawie każdej gry z właściwie rosnącym poziomem trudności – w klasycznych tytułach byli ścianą, która miała zagwarantować, że grający nabył wymaganie umiejętności i albo przepuścić go dalej, albo zasygnalizować, że nie opanował do końca zasad rozgrywki i że powinien spróbować jeszcze raz. A że funkcji mechanicznej towarzyszyć powinna stosowna funkcja estetyczna, egzaminator przybierał zwykle formę potężnego demona, niszczycielskiego pojazdu lub żądnego krwi, godnego rywala. Miało to na celu spowodowanie niesamowitej satysfakcji po zwycięstwie – brawo, jesteś na tyle dobry, że zwykłym karabinem zniszczyłeś gigantycznego robota! Nikt nie wciska guzików lepiej niż ty!

Wielu autorów kinowych gier AAA usiłuje odtworzyć to uczucie spełnienia bez nacisku na wyzwanie i mechanikę, co bez odpowiednio zapierającej dech w piersiach oprawy zwykle spala na panewce. Kiedy ostatni niemilec w The Order 1886 zmusza cię do szermierki zamiast strzelania, a każdy unik i sztych polega na wychyleniu prawej gałki pada w jedną z czterech stron, trudno pomyśleć, że masz pełną kontrolę nad sytuacją – czujesz raczej, jakbyś co chwilę naciskał PLAY przy pauzującym się w kółko przerywniku filmowym. Najgorsze uczucie pojawia się jednak wtedy, gdy gra jest na tyle zaawansowana mechanicznie, by zaserwować nam niesamowitego ostatniego bossa, ale tego nie robi. Quantum Break aż prosił się o zwieńczenie zwariowanym starciem, w którym główny bohater i jego wróg wdają się w strzelaninę opartą na ciągłych manipulacjach czasoprzestrzenią. A co dostaliśmy? Jeszcze gorszą kalkę Jokera z Arkham Asylum. Brudną patelnię.

Niemal każda gra ma coś, co określa się mianem **gameplay loopu. Jest to schemat, na którym oparta jest frajda czerpana z systemu rozgrywki** – dla przykładu Jaime Griesemer, projektant z Bungie, opisał loop w Halo jako „30 sekund, które można rozciągnąć na całą grę. Spotkanie ekipy przeciwników, zaskoczenie jednego z nich atakiem wręcz, rzut granatem w grupkę obok, a na końcu rozstrzelanie niedobitków, zanim zostaniesz otoczony". **Często problem z bossami (zwłaszcza ostatnimi) zaczyna się wtedy, gdy nie wpisują się oni nijak w gameplay loop.** Dla przykładu: co jeśli przez kilkanaście godzin cała zabawa opierała się na wspinaczce czy parkurze, a na koniec przymuszono cię wyłącznie do kładzenia trupem setek sługusów Wielkiego Złego? Bardzo możliwe, że poczułbyś się wystrychnięty na dudka. Bo przecież nie o tym to było. Chciałeś przed zakończeniem poczuć, że zdałeś egzamin z wszystkiego, czego gra chciała cię nauczyć, by w spokoju zacząć kolejną.

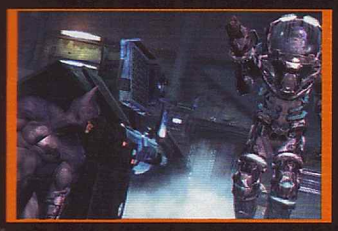
Dobry boss to trener, egzaminator. Kiepski to kat.

Iście metalowy samouczek

Co jest idealnym przykładem gry, która daje ci takie uczucie przy napisach końcowych? Metal Gear Rising: Revengeance, w którym każdemu bossowi można przypisać ściśle określoną funkcję, hm, wychowawczą. W ramach bardzo wyróżniającego się na tle wielu nudnych szkoleń tutorialu wyskakuje na nas gigantyczny robot Metal Gear RAY. Podczas walki z nim nasz mentor instruuje nas przez radio, jak przebiegać pod seriami pocisków i atakować słabe punkty wroga – nagrodą jest efektowne QTE, podczas którego przy akompaniamencie metalowych chórków przecinamy giganta mieczem w pół. Swoją drogą w Risingu świetne jest to, że w kwestii QuickTime Eventów stawia na jakość ponad ilość i ogranicza je do finisherów. „Wiemy, że paskudnik cię denerwował, więc teraz możesz rozpłatać go na kawałki". Katharsis gwarantowane.

Co dalej? Blade Wolf, czyli mechaniczny wilk z piłą na końcu ogona, od którego cięć już nie da się uciec – trzeba je parować kataną poprzez wykonanie lekkiego ataku w kierunku wroga dokładnie w momencie, w którym ma cię trafić, a po serii udanych bloków przejść do kontrofensywy. Parady mieczem to w Revengeance główna metoda defensywy, więc ten podnoszący poprzeczkę pojedynek ma za zadanie sprawdzić, czy umiesz w ogóle unikać obrażeń. Gdy zdasz test, szybko trafisz

Szefowie wśród szefów



MISTER FREEZE (Batman: Arkham City)

Walka, którą każdy fan gry ciepło wspomina, bo to nie festiwal QTE ani koszmar w stylu Titan Jokera, ale satysfakcjonujący test wszystkich zdolności Batmana. To, że doktor Fries uczy się kolejno radzić sobie z każdą sztuczką z naszego asortymentu – od ataków z zaskoczenia po batarangi – sprawia, że potyczka ma atmosferę walki na spryt, nie muskuły.

VERGIL (Devil May Cry 3)

Dante walczy ze swoim bliźniakiem trzy razy – kolejno przegrywa, remisuje i wreszcie odnosi zwycięstwo. Nadaje to fabule satysfakcjonującą konstrukcję i wyraźny punkt kulminacyjny. Swoje robią też kontrasty między białowłosymi braćmi: czerwony i niebieski strój, gorąca krew i zimna kalkulacja, potęga i technika. Pod koniec obaj znają bardzo złożony system walki na wylot – wygra ten, kto opanował go lepiej.

KAŻDY BOSS (Shadow of the Colossus)

Wspinaczka, łuk, miecz. Tyle. Mechanicznie SotC celuje w minimalizm, ale powód, dla którego się nie nudzi, to konteksty każdego starcia. Raz ostrzeliwujemy bestię z grzbietu konia, innym razem dźgamy ptaka lecącego wysoko nad ziemią, jeszcze innym razem wspinamy się po ruinach na plecach kolosa. Prostota szukania słabych punktów wyniesiona na nowy poziom otoczką.

ASURA (Final Fantasy IV)

Atakuj, czaruj, używaj przedmiotów... Turowe systemy we wczesnych Final Fantasy nie wymagają od gracza zbyt wiele sprytu taktycznego. Asura z czwartej części to wyjątek – leczy się za szybko, by pokonać ją normalnie. Dopiero gdy domyślimy się, by rzucić na nią defensywne zaklęcie odbijające magię, wygramy – każdy czar leczący będzie działał na nas. Szkoda, że znajomość statusów jest tak rzadko testowana przy bossach w JRPG-ach.

w ręce rudowłosej Mistral, której małe roboty będą atakowały cię na wąskim mostku z przodu i z tyłu – tym razem będziesz musiał pokazać, że umiesz parować z dwóch kierunków jednocześnie. Kolejny egzaminator, kryjący się w mgle Monsoon, upewni się, że będziesz potrafił odbić szybkie serie ciosów ze wszystkich stron tylko na podstawie czerwonego rozbłysku towarzyszącego każdemu atakowi. Potem opancerzony Sundowner wyuczy cię precyzyjnych cięć, wyposażony w nieblokowalne ostrza Metal Gear każe ci opanować specjalny unik z cięciem, a końcowy boss będzie rzecz jasna ostatecznym testem wszystkiego, czego się dotąd nauczyłeś. **Kolejni kluczowi przeciwnicy są tu nauczycielami, dzięki którym masz lepiej opanować swoje techniki.**

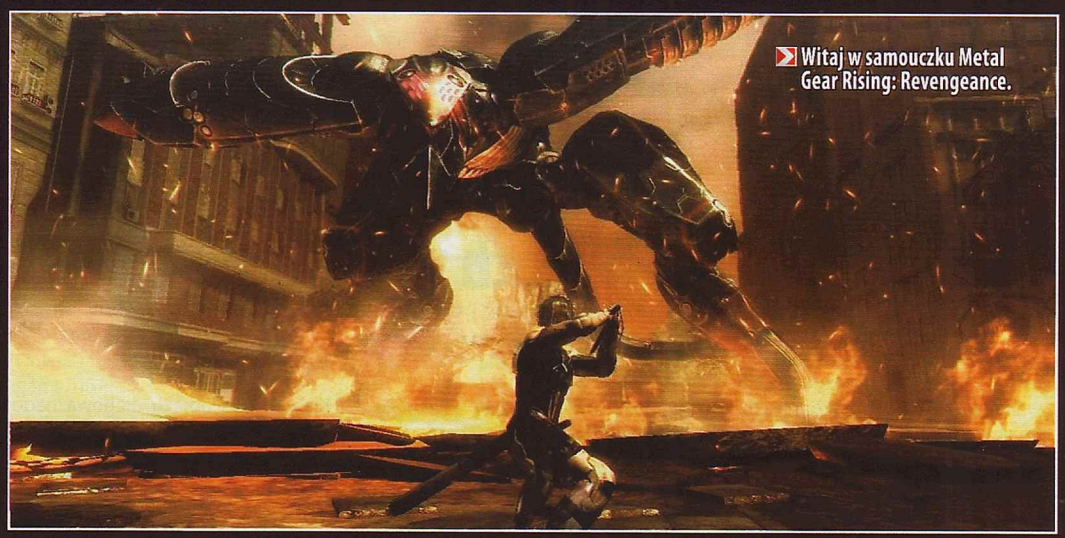
Boss-anova, czyli taniec

Nie każda gra wyłuszcza swoje lekcje w tak czytelny sposób jak Rising. Do bólu oczywistym przykładem innej szkoły jest tu Dark Souls, które uczy cię wykorzystywania praktycznie wszystkich ruchów w pierwszych kilkanaście minut, a przez następnych kilkadziesiąt godzin wysyła w naszym kierunku kolejnych bossów o zupełnie różnych kształtach, animacjach ataków czy umiejętnościach. **Kluczem staje się więc nie opanowanie nowej zdolności, ale zastosowanie starych w zupełnie nowym kontekście.** Kilku pierwszych „szefów" bez problemu padnie po tym, gdy nauczysz się, jak turlać się przez wszystkie ich ciosy i zaklęcia. Taki Aldrich, Pożeracz Bogów z „trójki", może już jednak napsuć laikom krwi samonaprowadzającym gradem strzał – do momentu, w którym gracz zda sobie sprawę, że da się uniknąć pewnej śmierci zwykłym sprintem. Cały urok bossów w stylu Soulsów przypomina próbę dotrzymania komuś kroku w tańcu. Ty wykonujesz poziome cięcie, ja toczę się do przodu. Ty próbujesz mnie dźgnąć, ja odbijam twój cios tarczą i przechodzę do kontrataku. I tak dalej, i tak dalej.

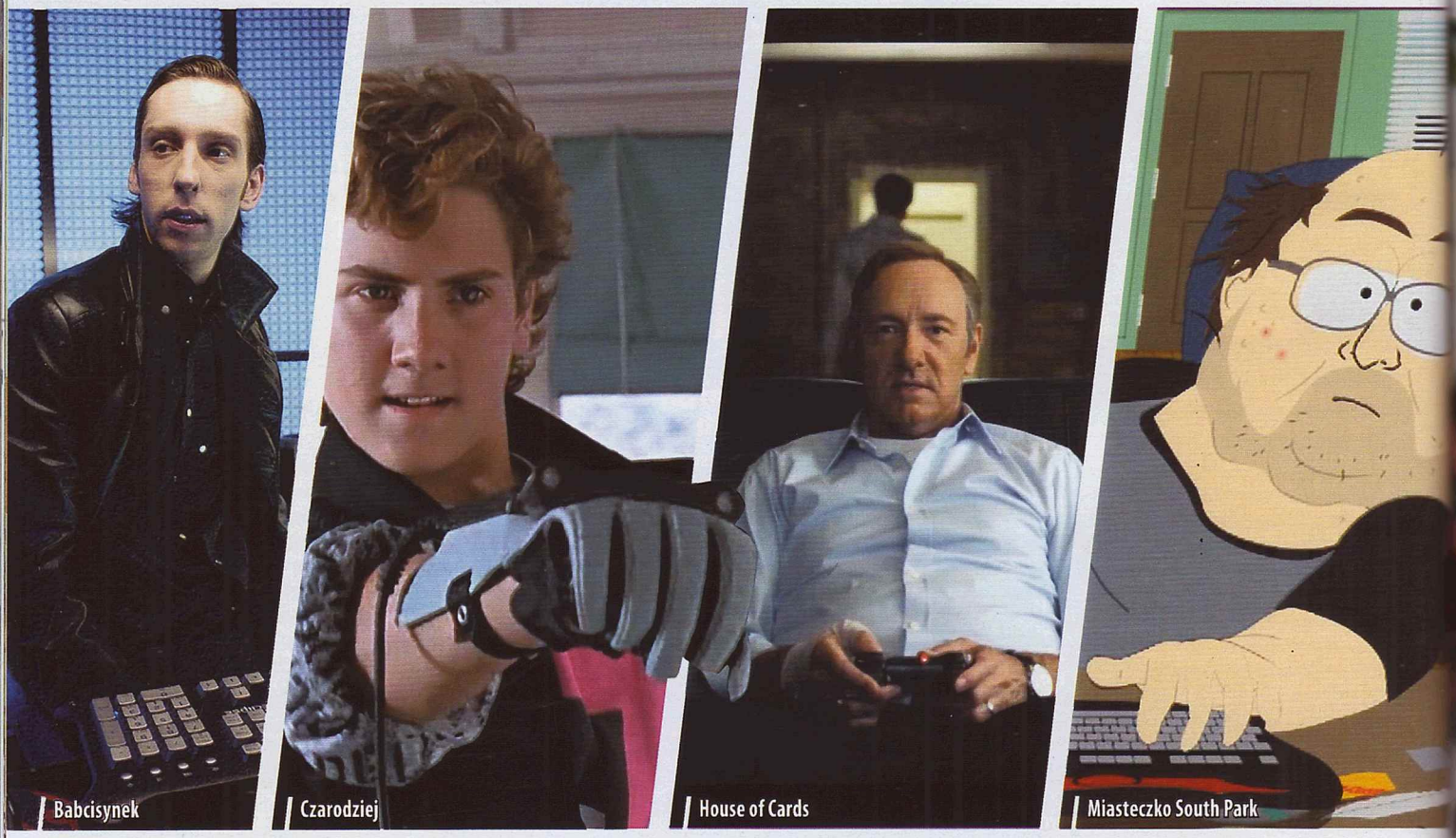
Warto też zauważyć, że doskonała mechanika wypisanych powyżej starć nie oznacza, że ich twórcy zignorowali aspekt „kinowości". Taki soulsowy Ancient Wyvern, przed którym ucieka się na coraz wyższe, pełne wrogów kondygnacje budynku, by na końcu z góry trafić w jego słaby punkt, dzięki motywowi wspinaczki nadałby się do Uncharted po małych poprawkach idealnie. Rising spędza kilkanaście minut na prezentowaniu obłędnych monologów ostatniego bossa i jego niesamowitej potęgi, by pokonanie go dało graczowi jak najwięcej satysfakcji. God of War 3 nobilituje prostą, samouczkową mechanikę pojedynku Kratosa z Posejdonem do pamiętnego boju dzięki niesamowitej skali (rzecz rozgrywa się na grzbiecie gigantycznej Gai) i diabelnie bolesnemu QTE (wciśnij dwie gałki naraz – i wszystko jasne). Mimo to spektakularność nie jest w żadnym z tych przypadków nadrzędnym celem. Nadrzędny cel to „ma być to ciekawy, nietuzinkowy test dla gracza".

Szefowie, znaczy rządzą

Wielu developerów rezygnuje dziś z tradycyjnych pojedynków z bossami, sugerując, że to „przestarzałe rozwiązanie" – a szkoda, bo zwykle są to najbardziej pamiętne momenty wielu gier, niezależnie od gatunku. Undertale przy pomocy walki z bossami świetnie podsumowywało wątki każdej z postaci, doskonale wyrażając ich charaktery przy użyciu oryginalnych ataków i towarzyszących im dialogów. Niemal w każdym MMO jednym z najprzyjemniejszych momentów jest położenie trupem maszkary czekającej na końcu rajdu. Guitar Hero III zakończyło swoją kampanię w jedyny sposób, w jaki może zakończyć się przygoda rockmana – diabelnie trudnym pojedynkiem z Szatanem. **Nie znam lepszej metody, by podbić stawkę i zaplanować punkt kulminacyjny niż postawienie na drodze gracza porządnego bossa.** W końcu przy zmywaniu nie ma większej ulgi niż wyprostowanie zbolałych pleców po porządnym wyszorowaniu uciekającej tłuszczem patelni. |CDA|



Witaj w samouczku Metal Gear Rising: Revengeance.


Babcisynek

Czarodziej

House of Cards

Miasteczko South Park

Gra aktorska

Z uporem szukał dobrych filmów: **Monk**

W lipcu premierę miał nominowany do Złotych Lwów film „Kamper". Jego bohater, tester gier po godzinach fragujący w Counter-Strike'u, jest, o zgrozo, zwyczajnym człowiekiem, a jego pasja to naturalny – i jeden z wielu – element kreacji postaci. W kinie to prawdziwa rzadkość.

Trudno oprzeć się wrażeniu, że **niezależnie od charakteru produkcji filmowcy wciąż czują potrzebę czynienia z gracza karykatury istoty ludzkiej**. Reżyserzy i scenarzyści pielęgnują ukuty jeszcze za Ronalda Reagana, w czasach krytyki „uzależniających i ogłupiających" gier wideo oraz papierowych erpegów, stereotyp elektronicznej rozrywki jako czegoś, czym zajmują się osoby w jakiś sposób skrzywione.

Nerd

W niezabawnym filmie familijnym „Wymiatacz" przyjaciel tytułowego bohatera dzieli się mądrością: „miłość i gry nie idą w parze". To jedno z podstawowych prawideł konstruowania psyche osobników grających znalazło zastosowanie choćby w ubiegłorocznych „Pikselach", gdzie problemy z kobietami trapią dorosłych eksgraczy – na czele z Adamem Sandlerem, którego żona zaszła w ciążę ze swoim ginekologiem, i siedzącym w ciupie czterokrotnym rozwodnikiem Peterem Dinklage'em. Mogło być wszak gorzej, czego dowiódł „Babcisynek". W tym dziele inicjacja seksualna przed czterdziestką to powód do publicznych przechwałek i zazdrości całej firmy tworzącej gry, a wyposzczenie głównego bohatera przejawia się – wybaczcie – w toaletowym samogwałcie faceta, który wciąż sypia w łóżku w kształcie samochodu, ssąc kciuk. Mieszkanie z rodzicami także należy do atrybutów nerda, ale, jak pokazuje pełne seksualno-skatologicznych wiców „Noobz" opowiadające o ekipie spieszącej na turniej Gears of War 3, **nawet opuściwszy rodzinne gniazdo, gracze mają w naturze zaniedbywanie rodziny, pracy, dobrych manier i elementarnych zasad higieny**.

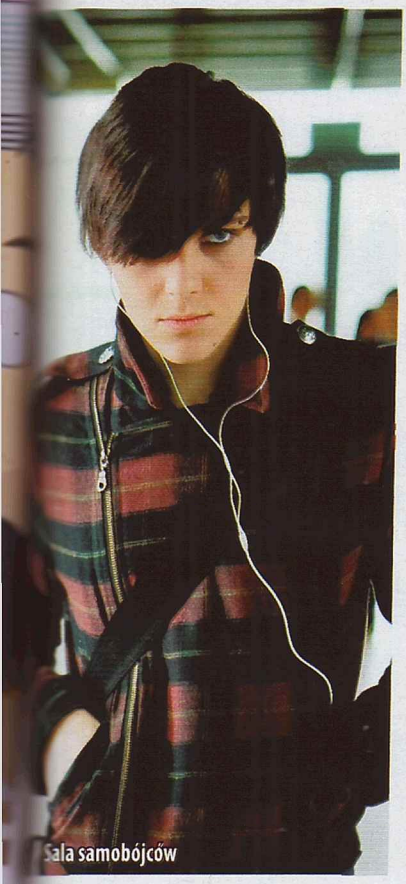
W filmach wciąż ciężko o graczy niestereotypowych.

z jednoczesnym dyszeniem w kierunku Barbie przebranej za Larę Croft.

Wspomnieć należy, że lalka należała do innego testera gier – dorosłego Klasycznego obrazu niepoważnego „kidulta" dopełniają np. wiara w dzikie teorie spiskowe i geekrozrywki pokroju Dungeons & Dragons (pamiętacie „Z Archiwum X" i postać Ringo?).

Gamer

Specyficzną odmianą filmowych nerdów są zarozumialcy uważający się za gamingowych guru. Ujmujące są zwłaszcza dawne portrety cwaniaczków stroszących piórka w salonach gier – w „Koszmarach" (1983) i „Czarodzieju" (1989) żujące gumę chłopaczki gwiżdżą na szkołę i tłoczą się wokół lidera zbrojnego w laseczkę alfonsa czy siejącą strach w sercach wrogów Power Glove. Współczesny wariant **pewnego siebie gnojka, który w końcowych scenach uczy się pokory**, ma pokazywać m.in. wspomniane „Noobz", gdzie drużynie przeciwnej przewodzi pyskaty małolat. Protagonistów też trudno lubić za dresiarskie dowcipasy, a bohater „Koszmarów" odtrąca i rodziców, i przyjaciół radzących, by przystopował. Z filmu płynie morał, że typowa dla grających megalomania i narkotyczne działanie gier to szkodliwy koktajl.


Sala samobójców

Chwalić się własnym talentem nie może przestać również JP, developer gier z „Babcisynka". Swoją drogą ten strojący się w „matriksową" konfekcję chudzielec z przetłuszczonymi włosami jest jednym z nielicznych ekranowych graczy, którzy odpychają wyglądem. To zaskakujące, ale filmowcy czyniący z gier coś więcej niż epizod dość rzadko sięgają po pryszczatych grubasów-i-prawiczków, nawet jeśli przypisują im godne pożałowania cechy. Z drugiej strony swoich tłuścioszków mają „Piksele" i „Babcisynek", autorzy „Miasteczka South Park" w odcinku „Make Love, Not Warcraft" pokazują łysiejącego griefera, a w futurystycznym „Gamerze" wyjątkowo obleśny typ z nadwagą zaspokaja swe żądze, kontrolując żonę głównego bohatera.

Samobójca

Gdy scenarzyści obdarzają gracza życiem wewnętrznym, chętnie przeginają w kierunku „wyjątkowej wrażliwości". Upokorzenia w szkole i obojętność rodziców to za dużo dla asymetrycznogrzywego Dominika z „Sali samobójców" – rozumie go tylko ferajna spotykana w hybrydzie gry MMO i czatu IMVU. **Niestety przerysowane wizerunki rozhisteryzowanego chłopaka i jego lubej odgradzającej się od „szkodliwego świata" gumowym MMO), i wesołe licealistki („Lucky Star"), i licealistki niepocieszone (w „WataMote" wirtualni chłopcy rekompensują nieśmiałej bohaterce porażki towarzyskie). W kilku serialach postacie zostają wessane do gry – trafiają tam i zwykli ludzie („Sword Art Online"), i aspołeczne rodzeństwa („No game, no life").**

Zjadacz chleba

Żeby nie było, że tylko krytykuję – właśnie te filmy, których akcja została osadzona w świecie gier, najczęściej wyłamują się z konwencji pokazywania postaci, które gamingowa proweniencja uczyniła kosmitami. Ciekawska młodzież mordowana przez grę w „Stay Alive" nie różni się od ofiar w innych slasherach. Po Flynnie w „Tronie" też nie widać, że gra – choć prowadzi salon arcade i ma syf w pokoju, to archetypiczny szelma o gołębim sercu. Bohater „Ostatniego gwiezdnego wojownika" w przerwach między biciem rekordów w grze na automacie pomaga w domu, mizdrzy się z dziewczyną i marzy o studiach, a wysiłkom golden boya – także tym w wirtualu – kibicuje cała wielopokoleniowa społeczność. Wyjątkowo normalnym grającym nastolatkiem jest David Lightman z „Gier wojennych", lecz sytuacja, w której chłopak znalazł się wskutek hakerskich zgrywów, dla ówczesnego widza też była fantastyką. O „eXistenZ" Davida Cronenberga na trzeźwo dywagować nie sposób, ale reżyser serwuje wizję przyszłości, w której grać może i pragnie każdy obywatel, a autorzy oddziałujących na wszystkie zmysły produkcji trafiają na okładki pism lub są celami zamachów – niczym politycy.

No właśnie – scenarzyści „House of Cards" uczynili graczem Franka Underwooda. Tym samym nie tylko pokazali w niekomediowym tonie, że nawet człowieka pociągającego za sznurki w Białym Domu mogą rajcować sieciowe shootery, ale i bezinwazyjnie wykorzystali gry do pogłębienia trapią zwykłe problemy, po zdradzie przez żonę jego małżeństwo się sypie, on sam romansuje – a jednocześnie jest testerem gier w koszulce z logo Atari, który po pracy strzela w Counter-Strike'u i gra z kumplami w Fifę. Wciąż łudzi siebie i przyjaciół, że tworzy własną grę, ale równie dobrze mógłby ględzić o zakładaniu firmy czy pomyśle na startup, który nigdy nie powstanie. Gry są w „Kamperze" cząstką codzienności, a gracza trudno odróżnić od byle sfrustrowanego trzydziestolatka w porannym tramwaju.

Czy jednak wprowadzenie gier do historii miłosnej przyszło łatwo? – *Na każdym etapie powstawania filmu musiałem przekonywać ludzi, którzy nie mieli nic wspólnego z grami, że gracz to nie nolife i debil, ale normalny człowiek – błyskotliwy, umiejący rzucić ciętą ripostą, postać dająca dużo możliwości* – mówi reżyser filmu Łukasz Grzegorzek, prywatnie gracz od czasów Atari 65XE i wielbiciel Limbo. – *Czułem, że światem gier można więcej opowiedzieć o bohaterze. Poza tym to ciekawy zabieg: Kamper w grach i w życiu zawodowym jest bardzo decyzyjny, a prywatnie – nie.* Stąd zresztą tytuł filmu – nim w końcu zdecyduje, w którą stronę pchnąć swój związek i cały egzystencjalny wózek, Kamper długo czai się i waha.

Filmowcy, którzy pokazując graczy, nadal upraszczają i przesadzają, są równie nieskorzy do podjęcia ryzyka. I choć trwa to już trzecią dekadę, na szczęście gra w Overwatcha nauczyła mnie, że prędzej czy później każdego kampera da się wykurzyć – czego sobie i wam życzę. |CDA|

W „Kamperze" gry nie przeszkadzają w opowiedzeniu wiarygodnej historii.

Panie, a panie?

To smutne, ale z grających niewiast często czynione są drugorzędne bojowniczki o koniec growej dyskryminacji („Czarodziej", „Noobz", „Wymiatacz"), choć już np. w „Scott Pilgrim kontra świat" panna geek odgrywa rolę pierwszoplanową. Przed laty z plakatów spoglądała również Małgorzata Foremniak zabijająca w cyberpunkowym „Avalonie" Mamoru Oshii, ale doktor Zosia z „Na dobre i na złe" zagrała tak bardzo bez ikry, że i tu lepiej przywołać „Kampera". Justyna Suwała z powodzeniem wciela się w grającą kumpelę, która potrafi zarówno współczuć, jak i strzelić w pysk.

Pięć filmów okołogrowych do obejrzenia z niegraczami:

Gry wojenne (1983) – bo pierwszy uzmysłowił ludziom możliwości hakerów

eXistenZ (1999) – bo po tym filmie będziesz chciał z kimś porozmawiać

Ben X (2007) – bo to taka lepsza „Sala samobójców"

Ralph Demolka (2013) – bo w tej klasycznej Disneyowskiej animacji gry grają pierwsze skrzypce

Kamper (2016) – bo pokazuje, że gry to hobby zwykłych ludzi

Sięgał, gdzie wzrok (zazwyczaj) nie sięga: **Papkin**

Niewido

Gdyby nagle zniknęli, nasze recenzje byłyby spóźnione, zapowiedzi nieaktualne, a spora część publicystyki w ogóle by nie powstała. Gdy trzeba – poruszą niebo i ziemię, byle ułatwić naszą pracę. Z drugiej strony: bywają momenty, w których ich działalność woła o pomstę do rzeczonego nieba, a pod rzeczoną ziemię powinni się zapaść. Niesłusznie pozostają dla czytelnika anonimowi. I chyba najwyższy czas, by to zmienić.

W branżowym ekosystemie developer zajmuje się produkcją, wydawca wprowadzeniem gry na rynek, a dziennikarz odfiltrowaniem informacji z marketingowej nowomowy i wnikliwą oceną tytułu. Ekspert od PR-u pośredniczy między tymi procesami. Oczywiście niebagatelne znaczenie ma jego klient – inaczej pracuje się nad kilkunastoma bądź nawet kilkudziesięcioma grami jednocześnie (a takie obowiązki czyhają na PR-owców na garnuszku wydawnictw i dystrybutorów), inaczej nad raptem kilkoma (odpowiadając za public relations developera), acz kompleksowo, niejako „obsługując" markę na całym świecie. – *Dziś możemy rozmawiać z dziennikarzem ze szwedzkiej telewizji o „fenomenie Wiedźmina", a jutro pomagać muzeum w Chicago, które chce promować polską kulturę. Albo odpowiadać na pytania od CD-Action* – mówi Robert Malinowski z CD Projekt Red. Lista obowiązków częstokroć wykracza zresztą ponad to, co na temat public relations czytają w podręcznikach studenci dziennikarstwa.

PRacusie

Zagadnięta o zakres swoich kompetencji Agnieszka Szóstak, była specjalistka ds. public relations w CD Projekt Red, a obecnie właścicielka agencji PR Outreach, odpowiada: – *Zajmujemy się public relations, marketingiem, logistyką, kontaktami z partnerami biznesowymi i organizowaniem eventów. Piszemy teksty, zapewniamy ich tłumaczenie i korektę, kontaktujemy się z mediami, doradzamy, planujemy, pośredniczymy w kontaktach z wydawcami i właścicielami platform, nawiązujemy w imieniu developera relacje biznesowe, poszukujemy inwestorów, przygotowujemy wyceny, zapewniamy obsługę na targach, prowadzimy komunikację w mediach społecznościowych.* **Choć literatura naukowa podkreśla, że PR ma się zajmować kreowaniem pozytywnego wizerunku marki, a marketing rzeczoną markę sprzedać – granica bywa niezwykle płynna.**

Niekiedy do ww. obowiązków dochodzi jeszcze tzw. PR wewnętrzny, czyli kształtowanie dobrego obrazu firmy... wewnątrz firmy. To z pozoru drobne działania w rodzaju organizowania wspólnych imprez i wyjazdów czy komunikacji w obrębie wewnętrznej sieci. Co jednak ciekawe – i one mogą wykroczyć poza studio. Anna Łada-Grodzicka z wydawnictwa Techland wspomina: – *W zeszłym roku dotarła do nas informacja, która zaangażowała wszystkich. Niespełna roczna córeczka naszego byłego pracownika zachorowała, a na leczenie w USA potrzeba było ponad miliona złotych. Wszyscy głowiliśmy się, jak zebrać tak abstrakcyjną kwotę. Wymyśliliśmy wtedy akcję #OneDollarBaby. Nagraliśmy krótki film, w którym poprosiliśmy graczy o wsparcie.* Kwotę udało się zebrać, a dziewczynka jest już zupełnie zdrowa. Nieja-

Akcja #OneDollarBaby nie tylko skonsolidowała pracowników Techlandu, ale uratowała też życie córki jednego z nich.

By wypromować World of Warships, sięgnięto po owoc polskiej myśli technicznej.

Nie ma PR-owca bez dziennikarza. Nie ma dziennikarza bez PR-owca.

ko przy okazji udało się polepszyć wizerunek firmy.

PRoblematyczne

Być może najtrudniejszym wyzwaniem, jakie stoi przed polskimi ekspertami od public relations, jest wpisanie produkcji w rodzimy kontekst. Może temu służyć... modyfikacja samej gry. Sporo zainteresowania wywołało nad Wisłą włączenie do World of Warships okrętu ORP Błyskawica, drugowojennego niszczyciela polskiej produkcji. Jak deklaruje w rozmowie z nami Konrad Rawiński z Wargamingu: – *Strzałem w dziesiątkę jest współpraca z Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni. Przesłano nam dokumentację, zdjęcia i filmy, mnóstwo materiałów! Współpracę udało się zresztą pociągnąć dalej, zorganizowaliśmy w muzeum spotkania z graczami, a myślimy też o następnych wspólnych inicjatywach.* Na poczet WoT-owych Grand Finals wypożyczono natomiast dwa czołgi od Muzeum Wojska Polskiego (o czym jego przedstawiciele oficjalnie zresztą informowali, prowokując dodatkowe publikacje w mediach). Dla Wargamingu współdziałanie muzealnikami to zresztą nie pierwszyzna. Amerykanie skumali się z ośrodkami w Iowa i Los Angeles, a podobne działania podjęły także białoruskie i europejskie oddziały firmy.

Nie wszyscy mają jednak na tyle ścisły kontakt z developerami, by móc pozwolić sobie na grzebanie w kodzie. Co nie znaczy wcale, że są w walce o polskiego gracza skazani na niepowodzenie. Przy okazji premiery trzeciego Age of Wonders Techland długo dumał, jak skusić strategicznych wyjadaczy, a nawet przyciągnąć do gry osoby, które ostatni kontakt z komputerami zaliczyły w okolicach drugiego Age of Empires. Padł pomysł, by zaangażować w promocję Kazimierza Kaczora, aktora, który kilkanaście lat temu prowadził w TVP autorski „Joystick" (młodzikom dopowiadam: kultowy program o grach, zwykle strategicznych). Łada-Grodzicka postawiła na bezpośredniość i przesłała kopię tytułu do Teatru Powszechnego. Ograwszy rzecz, pan Kazimierz był na tyle zadowolony, że bez problemu zgodził się podpromować grę.

Techland lubi sięgać po celebrytów. Przeczytawszy na jednym z portali plotkarskich, że Dawid Podsiadło jest fanem polskiego Dead Island, ekspertka od PR-u skontaktowała się z muzykiem, czego efektem jest promujący Dying Lighta kawałek „Good Night".

Skądinąd znany czytelnikom CD-Action Marcin „martin" Traczyk, niegdyś nasz autor, a obecnie freelancer współpracujący przy public relations ze studiami MuHa i Tequila Games, zwraca jednak uwagę, że **dobry PR to PR zrobiony bez worków z pieniędzmi** (którymi dysponuje dział reklamy). – *A bywa, że potencjalny partner gra nie fair, odpisując wprost, że chętnie zagra i opisze naszą grę, wrażenia będą bardzo pozytywne... ale kosztuje to X złotych. To ciężkie chwile. Zwłaszcza kiedy bez budżetu starasz się budować rozgłos na dobrych relacjach i wzajemnych korzyściach.* Proszący o anonimowość PR-owy freelancer dodaje, że dla największych kanałów inkasowanie opłat to standard. – *Youtuberzy przejawiający etykę to, niestety, mniejszość.*

Świętym Graalem dla zajmującego się grami PR-owca jest zainteresowanie mediów spoza branżowego getta. Konrad Rawiński zauważa: – *Potrzebna jest praca u podstaw. By dotrzeć do prasy, radia czy telewizji głównego nurtu, potrzeba znajomości, a nierzadko również cierpliwego (niekiedy wręcz wieloletniego) tłumaczenia, co to są gry wideo, dlaczego warto się nimi zainteresować i że nie jest to nisza. Staramy się mówić obrazami zrozumiałymi dla ich potencjalnego widza. Tłumaczymy na przykład, że tytuł przyciąga graczy z większej liczby krajów, niż jest ich zrzeszonych w Organizacji Narodów Zjednoczonych, operujemy na liczbach graczy czy osób, jakie pojawiły się na poprzednich edycjach naszych imprez. Przynosi to efekt.* O mistrzostwach World of Tanks na warszawskim Torwarze pisały wszystkie najważniejsze agencje informacyjne w kraju. Z kolei na okoliczność Grand Finals w 2014 udało się nawiązać współpracę z warszawskim ratuszem, który objął imprezę honorowym patronatem. – *Na szczęście okazało się, że w urzędzie miasta w WoT-a gra całkiem sporo ludzi* – śmieje się Rawiński.

PRzechyły

Bywa, że z jakichś względów nasz rynek okazuje się problematyczny. Tak było chociażby przy Homefront: The Revolution, na okoliczność którego Deep Silver uwypuklał (w zwiastunach i prasówkach) przede wszystkim elementy akcji, które nie zdobyły nad Wisłą fanów ani wśród dziennikarzy, ani samych graczy. Starano się więc zaprezentować „taktyczną" twarz tytułu. By to zrobić, nakręcono materiał z byłym komandosem, który opowiadał o tym, jak zachowywać się podczas konfliktu zbrojnego. Trudno jednak mówić o odbiciu trendu, bo film zanotował raptem kilka tysięcy wyświetleń.

Przed poważnym problemem stanął Konrad Rawiński, gdy z wewnętrznych serwerów World of Tanks wyciekł czołg T-34, czyli rozsławiony w serialu „Czterej pancerni i pies" Rudy. Udało się „wygenerować" dziesiątki publikacji prasowych, ale Wargaming daleki był od otwierania skrzynek z szampanem. Na nieautoryzowanych materiałach wóz bojowy ochrzczony na cześć naszej polskiej Marusi Ogoniok straszył bowiem gwiazdą armii czerwonej. Nie było to takie znowu bezzasadne (pamiętajmy, że mówimy o maszynie produkcji radzieckiej), ale sieć błyskawicznie zalały komentarze o „Rosjanach plwających na polską historię". (I to mimo że główna kwatera Wargamingu mieści się na Białorusi, a Rudy ma z historią mniej więcej tyle wspólnego, ile Zagłoba czy Kmicic). Co zrobić, Rawiński przygotował wyjaśnienie i cierpliwie dzwonił do dziennikarzy, rozsyłał maile i wiadomości po forach, tłumacząc, że nie jest to żaden oficjalny materiał. Efekt był jednak budujący – o ile w piątek w mediach wybuchł pożar, do poniedziałku niemal każda ze stron zamieściła sprostowanie.

Błędy popełniają także sami PR-owcy. Oddajmy zresztą głos Agnieszce Szóstak: – *Przy jednym z naszych tytułów w świat poszła prasówka z zaślepkami w rodzaju „[TUTAJ WSTAWIĆ LINKI]". Na okoliczność Seven od IMGN.PRO wysyłaliśmy dziennikarzom bardzo luźne, nieformalne materiały, w których prezentowaliśmy trailer i zapraszaliśmy na targi PAX, po cichu informując, że planujemy się tam zjawić. Sęk w tym, że nieopatrznie w tytule wiadomości pojawił się zwrot „do natychmiastowej publikacji", a część ser-* »

PR-u grzechy główne

PR-owiec bywa dla nas partnerem. Bywa. Zdarzają się bowiem sytuacje, w których jego „pomocna dłoń" okazuje się zaciśniętą pięścią. Poniżej prezentujemy kilka rad, jak trudnej sztuki public relations zdecydowanie NIE należy uprawiać.

1 Nie bądź obcesowy

Podczas Gamescomu Blizzard zaprosił nas na wywiad z projektantami Heart of a Swarm. Gra od dłuższego czasu hulała w becie, twórcy szczodrze rozpisywali się o szczegółach rozgrywki... gdy jednak zasiedliśmy przy kawie, developerów skutecznie hamował właśnie PR-owiec. Przed udzieleniem odpowiedzi członkowie zespołu zwracali ku niemu spojrzenia, ten zaś głową kiwał („można o tym mówić") bądź kręcił („cicho sza!"). W efekcie zamiast ciekawej wymiany myśli zaliczyłem mecz ping-ponga z PR-ową ścianą, z którego do publikacji nie nadawało się nic. Bo chyba nie chcielibyście czytać rozmowy pełnej „jeszcze o tym nie mówimy", „Blizzard nie komentuje plotek" i „skupiamy się na dostarczeniu kompleksowego, immersyjnego doświadczenia".

2 Nie wypadaj z roli

Wiele lat temu do redakcji zatelefonował PR-owiec, który dyskretnie podpytał o naszą ocenę tytułu, jakim się wówczas opiekował. Gdy ją usłyszał (dziś to absolutnie niemożliwe aż do premiery pisma!), łamiącym się głosem poprosił o podniesienie noty, argumentując, że jeśli zostanie taka, jaka jest, szefostwo go zwolni. Takie emocjonalne szantaże to już, na szczęście, melodia dawnej przeszłości, ale bardzo niedobrze, że w ogóle kiedyś wybrzmiewała. Swoją drogą – naszej recenzji, oczywiście, nie zmieniliśmy, a „specjalista" od public relations posadę zachował. Na długie lata.

3 Nie rozrzucaj pieniędzy

Gdy PR-owcy dostają duże pieniądze na promocję, efekt może okazać się odwrotny do zamierzonego. Przed premierą drugiego God of Wara dziennikarzy zaproszono na imprezę z dekoracjami rodem z antycznej Grecji, podczas której na stole pojawiła się świeżo zarżnięta koza (!), a symbolicznie odziane hostessy serwowały jedzenie i napitki. Takie rozpasanie nie sprawia wcale, że wydawca gry staje się bardziej lubiany; przeciwnie: wzbudza to uzasadnione podejrzenia, że coś jest nie tak z grą. Niektórzy dziennikarze niestety zaliczyli żenujące wpadki, np. udział w twitterowej akcji, w myśl której w zamian za pozytywne „ćwierki" na temat jednego z tytułów można było wygrać konsolę. Internet takich rzeczy nie wybacza.

4 Nie rozwlekaj

Część PR-owców nie potrafi konstruować komunikatów prasowych. Jeśli widzę na skrzynce maila zatytułowanego „DO NATYCHMIASTOWEJ PUBLIKACJI", to ma on stosownie mniejsze szanse na publikację (dziennikarz to bowiem zwierzę przekorne). Pół biedy, kiedy takim zbitkiem liter częstuje nas ktoś odpowiedzialny za Ten Ważny Tytuł AAA, gdy jednak w wiadomości o starającym się doczłapać na Greenlighta indyku czytam o „immersyjnym doświadczeniu od bezkompromisowego zespołu kreatywnych umysłów i specjalistów dzielących wspólną, twórczą tożsamość" – kasuję maila bez żalu.

5 Nie przeginaj

Zmiana nazwiska na „Turok" w zamian za własnego Xboksa i 500 funtów? Próba podpromowania Dante's Inferno poprzez wynajęcie aktorów, którzy wcielili się w protestujących przeciwko wydaniu tytułu chrześcijan? (A przypomnijmy, że EA zachęcało również, by wizytujący targi gracze „popełnili grzech pożądania" wobec promujących tytuł hostess). Ubisoft wynajmujący kaskadera, który – by narobić rozgłosu wokół Splinter Cell: Conviction – wparował do jednej z knajp i groził klientom fałszywym pistoletem? Z pewnością te działania przekraczyły granicę dobrego smaku.

Na skuteczny PR nie trzeba dużych sum.

wisów wzięła tego luźnego maila za informację prasową (a przecież nie ogłosiliśmy jeszcze ani zwiastuna, ani hands-ona, ani nawet obecności na targach!). Kiedy po dwóch godzinach wróciłam do pracy, zastałam milion powiadomień na Fejsie, pierdyliard na skrzynce, miliard na Skajpie i masę esemesów od wydawcy i producenta. Podobnie jak Rawiński, Szóstak zakasała rękawy i do północy wydzwaniała do dziennikarzy, żeby ci ściągnęli już opublikowane materiały.

Bywa też, że na przeszkodzie w komunikacji z mediami staje... szef. Przy okazji drugiego Wiedźmina Redzi wpadli na pomysł, by zaoferować zaprzyjaźnionym mediom (również CDA) ekskluzywne DLC. Tyle że Zabójcy królów wyłożyli się na ostatniej prostej jak dłudzy – choć na dzień przed faktycznym debiutem grę mieli otrzymać ci, którzy zamówili ją przedpremierowo, serwery dostały białej gorączki i rozłożyły się na amen. Wówczas jeden z redowych bossów polecił, by zrekompensować graczom trudności, udostępniając im wszystkie minirozszerzenia za darmo. I to mimo umów wiążących CD Projekt z przynajmniej kilkoma partnerami. Sprawę ogłoszono natychmiast, nie informując wcześniej mediów, z którymi podpisano umowy. W efekcie PR-owiec miał wyjątkowo stresujący dzień, w którym odebrał masy telefonów od rozeźlonych wspólników, wykrzykujących, iż „zrobili sobie z gęby cholewy" (wierzcie mi, bardzo się teraz cenzuruję, ale nie chciałbym, byście poznali „ten gorszy" słowniczek naszego naczelnego). Posypały się nawet groźby procesów sądowych.

Na okoliczność Dzikiego Gonu specjalista od public relations stanął natomiast przed zadaniem... odzyskania od redakcji „Game Informera" jednej z grafik koncepcyjnych, którą to pismo otrzymało na wyłączność, w zamian za publikację dużej zapowiedzi tytułu. Raz – dało radę, drugi – także. Gdy jednak szef polecił, by wykorzystać grafikę celem przyozdobienia nią gamescomowego boksu Redów, naczelny pisma odpowiedział mocnym „nie". Mocno zresztą nieparlamentarnym językiem. Ostatecznie interweniować musiał zarząd CD Projektu, a przez naciski głównodowodzących PR-owiec „spalił" sobie ten kontakt na zawsze.

Przed nielichym wyzwaniem stanęła też Cenega, która na ostatniej prostej, już po ogłoszeniu, że BioShock Infinite ukaże się u nas w wersji zlokalizowanej, otrzymała wiadomość, że... jednak nie ma takiej możliwości. Wobec zalewu negatywnych publikacji PR-owiec wynegocjował darmową przepustkę sezonową dla polskich graczy. I był to dodatek, jaki otrzymaliśmy jedyni na świecie! A że spolszczenie jednak powstało – zyskaliśmy w dwójnasób.

Premiera Zabójców królów napsuła krwi PR-owcowi Redów.

Marketingowym strzałem w dziesiątkę było wykorzystanie przy kampanii trzeciego Far Cry'a potencjału jutuberów.

PRzeciwnicy?

Może się wydawać, że dziennikarz i PR-owiec stoją po przeciwnych stronach barykady. Mimo licznych transferów to w jedną, to w drugą stronę ich zadania są wszak fundamentalnie różne. Jak uwrażliwia Radek Grabowski z CD Projekt Red (wcześniej parający się dziennikarstwem): – *W przypadku komunikatu PR-owego najczęściej trzeba umiejętnie skondensować to, co chcemy przekazać, bo nikt nie lubi czytać rozwlekłych press release'ów. Komunikat PR-owy to informacja w stanie czystym. Z kolei materiał dziennikarski informację powinien traktować jako punkt wyjścia dla autora do głębszej analizy danego tematu.*

Zadania mamy różne – oni próbują tytuł „sprzedać", my zaś nie możemy dać się uwieść ich przekazom, ale szukać, pytać, wątpić i jątrzyć. Podnosić głośne „veto", gdy podczas pokazu nie pozwalają deweloperowi poruszyć jakiejś ważkiej kwestii, lekceważyć nachalną propagandę, dopytywać o te aspekty rozgrywki, które w materiałach prasowych nie wychodzą na plan pierwszy. Jedno jest jednak pewne: nie ma PR-owca bez dziennikarza i nie ma dziennikarza bez PR-owca. A choć – jak zaznacza Łada-Grodzicka – „dobry PR-owiec to PR-owiec niewidoczny", efekty ich wysiłków dostrzegacie w każdym numerze CD-Action. |CDA|

Whore of the Orient

Dziwi się w Europie: **9kier**

Szanghaj bywa nazywany Paryżem Wschodu, ale przylgnęła do niego jeszcze jedna, mniej dumna nazwa – Dziwka Orientu. Zasłużył sobie na to grzechami XIX i początku XX wieku: prostytucją, handlem kobietami, a także ogólną otwartością na obcokrajowców.

Przy okazji zapowiedzi nowej gry twórców L.A. Noire – pracujących już pod szyldem KMM byłych pracowników Team Bondi – pojawiły się spory o to, czy tytuł „Whore of the Orient" zniesławia chińską kulturę. Co ciekawe, więcej emocji niż „dziwka" wzbudził „Orient", bo nawiązuje do rasistowsko-kolonialnego okresu w dziejach Państwa Środka. Przywraca wspomnienia Chińczykom, którzy sami nie pamiętają już oczywiście ani wojen opiumowych, ani powstania bokserów, ale odbiła się na nich tradycja przekazywana z pokolenia na pokolenie – pozostałość po czasie, gdy niezależny dotąd kraj popadał w coraz większe uzależnienie od potęg europejskich. Z drugiej strony „obraźliwy" tytuł był dość zasadny – akcja Whore of the Orient miała być osadzona w Szanghaju nie XXI wieku, tylko znacznie mniej poprawnych politycznie lat 30.

Team Bondi, podobnie jak niegdysiejsze Chiny, było finansowo zależne od zewnętrznych sił. Wydaniem przygodówki detektywistycznej L.A. Noire zajął się Rockstar (efekt: 4 miliony sprzedanych egzemplarzy), ale nie był zainteresowany sponsorowaniem nowego tytułu. Team Bondi szukało nie tylko wydawcy, lecz również partnera wśród developerów, jednak nikt nie chciał angażować się w koprodukcję po tym, jak wyszło na jaw, że szef studia nie widzi nic złego w pracownikach harujących ponad normę i uzasadnia to specyfiką branży.

W 2011 Team Bondi zostało zamknięte, a jego aktywa i większość ludzi trafiły do Kennedy Miller Mitchell. Przy okazji zapowiedziano Whore of the Orient – planowaną na 2015 produkcję tworzoną przez byłych pracowników Team Bondi pod skrzydłami KMM. Ekipa wciąż szukała wydawcy. Projektem przez chwilę był ponoć zainteresowany Warner Bros., ale ostatecznie współpraca nie wypaliła. W 2013 finansowo było już naprawdę kiepsko i część byłych pracowników Team Bondi została zwolniona z KMM, na szczęście latem znalazły się pieniądze na projekt – 200 tysięcy dolarów zainwestowanych przez australijską organizację rządową Screen NSW. Dziwka Orientu miała wrócić do łask, tworzona przez trzon byłego Team Bondi, wkrótce do sieci wyciekł nawet krótki filmik z alfy. Byli ludzie, były pieniądze i naprawdę trudno powiedzieć, dlaczego gra ostatecznie nie powstała.

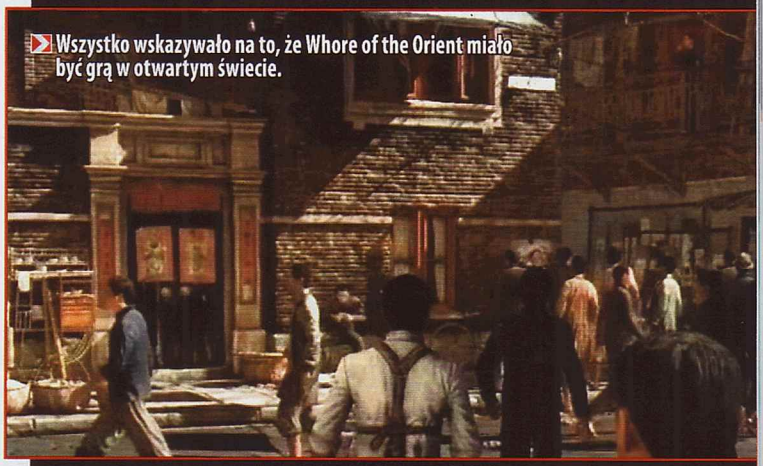
Ciekawa konwencja, w której można by nie tylko pokazać tradycyjne lampiony, lecz opowiedzieć dojrzałą historię, nie pasowała już wprawdzie do zabawy w detektywów, ale zarówno z zapowiedzi, jak i fragmentów rozgrywki można było wnioskować, że nie miała to być powtórka z L.A. Noire. Gonitwy i obezwładnianie zbójów w wąskich uliczkach, strzelaniny w magazynach z porcelaną, walki na pięści i kopniaki – nie wypłynęło nic zaskakującego, bo wszystko to, ubrane w kalifornijskie ciuszki, widzieliśmy w poprzedniej grze, ale brak jakiejkolwiek sekwencji typowo przygodowej sugerował większe nastawienie na akcję. Jednocześnie powrócić miała technika rejestrowania twarzy MotionScan, bazująca na 32 kamerach skierowanych na aktorską facjatę.

Od zapowiedzi Whore of the Orient na pecety i nowe konsole minęły cztery lata, a tytuł nie ujrzał światła dziennego i prawdopodobnie nie ujrzy już nigdy. Po latach ciszy jeden z pracowników KMM, **producent Derek Proud, zdradził, że nie sądzi, by gra kiedykolwiek powstała**. Niewykluczone, że w przyszłości pochyli się nad nią jakiś duży wydawca, ale kto miałby się nią zająć, gdy trzon niegdysiejszego Team Bondi pracuje dla Wargamingu i Riotu? |CDA|

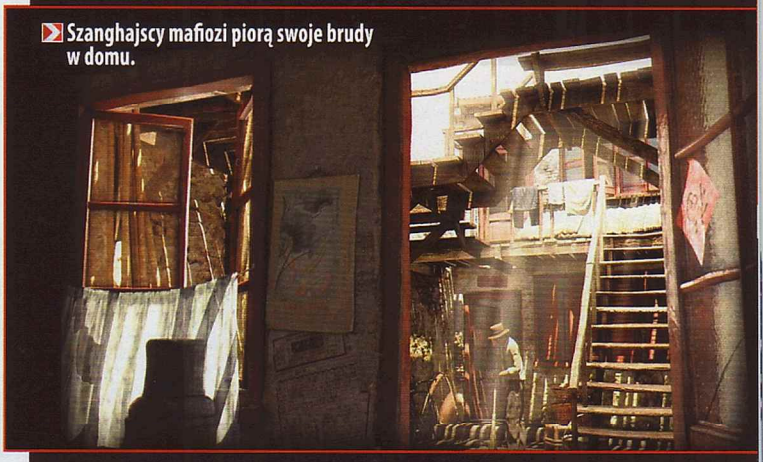
Info

- **Początek produkcji:** 2011
- **Koniec produkcji:** 2016 (oficjalnie anulowana, produkcję zakończono pewnie znacznie wcześniej)
- **Gatunek:** akcja/przygodowa
- **Stopień ukończenia:** alfa
- **Podobna do:** L.A. Noire
- **Nie wyszło, bo:** zabrakło dużego, zaangażowanego wydawcy, który mógłby sfinansować produkcję i czuwać nad nią.
- **Dalsze losy twórców:** trzon studia się rozpierzchł i robi gry w innych firmach. Naresh Hirani i Alex Carlyle trafili do Wargamingu, Vicky Lord do Riotu. Co z szefem Team Bondi, Brendanem McNamarą, nie wiadomo.

Gdzie dwóch się bije, tam trzeci kradnie deski.



Wszystko wskazywało na to, że Whore of the Orient miało być grą w otwartym świecie.



Szanghajscy mafiozi piorą swoje brudy w domu.

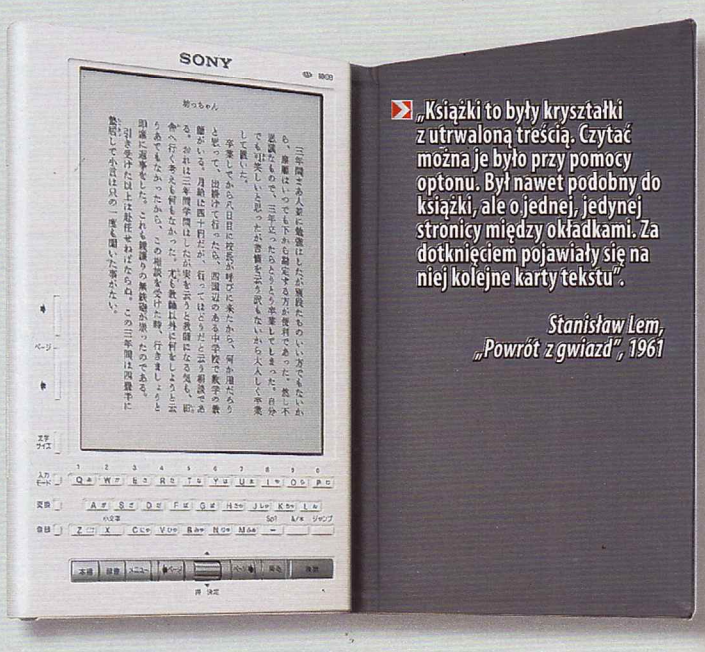
Walka zza osłon, a może rozterki emocjonalne bohatera? Nigdy się nie dowiemy.

Czy wiesz, że:
Okoliczności zamknięcia Team Bondi nie były najprzyjemniejsze. Firma tonęła w długach – zalegała pracownikom 1,4 miliona dolarów. Połącz to z harówką po godzinach i dla własnego zdrowia unikaj takich miejsc jak ognia.

Pierwszy e-czytnik

Palcuje go: **Smuggler**

Nie ma życia bez e-czytnika. Przynajmniej dla mnie. Nie ma i już. Ale choć jestem psychofanem tych urządzeń, przyznam się, że nigdy dotąd nie sięgałem mędrca szkiełkiem i okiem poza rok 2011, gdy pojawił się klasyczny i niedrogi Amazon Kindle 4, który natychmiast kupiłem(*). A okazuje się, że idee elektronicznego czytnika i e-książek są sporo starsze, niż by się mogło wydawać.



„Książki to były kryształki z utrwaloną treścią. Czytać można je było przy pomocy optonu. Był nawet podobny do książki, ale o jednej, jedynej stronicy między okładkami. Za dotknięciem pojawiały się na niej kolejne karty tekstu".

Stanisław Lem, „Powrót z gwiazd", 1961

Na początku był e-papier. Został wynaleziony przez Nicka Sheridona z Xerox Palo Alto Research Center we wczesnych latach 70. XX wieku i opatentowany pod nazwą Gyricon. Składał się z mikroskopijnych kulek magnetycznych wprasowywanych między dwie cienkie folie, z których jedna miała zdolność przewodzenia prądu. Kulki z jednej strony były czarne, a z drugiej białe. Po przyłożeniu punktowego pola elektrycznego obracały się czarną stroną do powierzchni papieru. W założeniach miał służyć do stworzenia matryc monitorów komputerowych, po których można było rysować „pisakiem magnetycznym". Szybko okazało się, że to ślepy zaułek ich ewolucji. Ale ziarno zostało posiane.

Również w latach 70. powstała pierwsza e-książka, gdy w ramach Projektu Gutenberg stworzono w 1971 roku elektroniczną wersję Deklaracji Niepodległości, rozsyłaną odtąd za darmo każdemu chętnemu. Wydawałoby się więc, że na rynek powinny szybko trafić e-książki oraz urządzenia, na których można je odtwarzać. Nic bardziej mylnego. Podobnie jak w przypadku fotografii cyfrowej **musiało jeszcze upłynąć wiele lat, zanim te technologie trafiły pod strzechy**. Dlaczego? Bo pierwotnie były zbyt prymitywne i zbyt drogie, by ktokolwiek chciał się w to biznesowo angażować.

Na pierwszy sensowny e-papier, który można było komercyjnie wykorzystać, musieliśmy czekać aż 20 lat! A dopiero w roku 2004 pojawił się pierwszy przeznaczony dla „normalnych ludzi" i wyposażony w e-papierowy ekran czytnik LIBRIé EBR-1000E. Formalnie stworzyło go Sony, choć de facto jest efektem kilkuletniej kooperacji Sony, Philipsa, Toppan Printing i E Ink Corporation. Przeznaczony był tylko na rynek japoński i kosztował (w przeliczeniu wedle aktualnego kursu jena) ok. 1300 zł. Swym debiutem LIBRIé **stworzył nieformalny standard obowiązujący do dzisiaj, bo przekątna jego ekranu miała znajome 6 cali** (o rozdzielczości 800 x 600, co dawało w miarę przyzwoitą gęstość upakowania pikseli rzędu 170 dpi). Tyle że oferował zaledwie cztery stopnie szarości (dzisiejsze e-czytniki mają ich szesnaście), do tego o bardzo niedużym kontraście. Zasilały go cztery baterie AA, co wystarczało na przeczytanie ok. 10 000 stron znormalizowanego maszynopisu (odpowiada to mniej więcej dziesięciu 300-stronicowym książkom). Do tego złącze USB, głośnik mono i gniazdo słuchawkowe, by można było odtwarzać audiobooki.

W 1961 pojawił się w powieści SF. W 2004 mogliśmy go po prostu kupić.

Nie powalała pamięć – całe 10 MB (ale można było podpiąć kartę Memory Stick o maksymalnej pojemności 512 MB). Przy czym nawet bazowa wielkość pamięci była w sumie... aż za duża dla większości użytkowników. Dlaczego? Otóż książki na LIBRIé – zapisane w nietypowym standardzie Broad Band eBook – można było pobierać tylko z płatnego serwisu firmy Publishing Ink stanowiącego współwłasność Sony i kilku dużych wydawnictw japońskich. A raczej „wypożyczać" (płacąc oczywiście za zakup), gdyż zastosowano dziwaczny system DRM, który **bezpowrotnie kasował zapisane w pamięci tytuły po upływie 60 dni od momentu ich pobrania**. Nie można ich też było zgrywać z czytnika na inne nośniki. Zatem mało kto był w stanie zapełnić nawet owe mizerne 10 MB, co odpowiadało ok. 40 tomom.

Dodawszy skomplikowaną obsługę (widzicie tę masę przycisków?!) i mierną ergonomię, dużą bezwładność przy zmianie stron, spory ghosting oraz tandetnie wyglądającą plastikową obudowę, nie dziwię się, że **LIBRIé nie zrobił wielkiej rynkowej kariery**. (Choć powiedzieć trzeba, że miał wiernych fanów, także poza Japonią). Sony wyciągnęło wnioski z popełnionych błędów i w 2006 wypuściło znacznie lepszy i dostępny na całym świecie model PRS-500. Ale w 2007 do gry włączył się Amazon ze swoimi „Kundlami" i – kolokwialnie mówiąc – pozamiatał konkurencję.

Dziś ludzie czytający e-książki w miejscach publicznych to taka sama norma jak rozmawiający przez komórki. Nikogo to nie dziwi i nie ekscytuje. Sam nie wyobrażam już sobie wyjazdu na wakacje bez czytnika pełnego książek. Szczerze mówiąc, nie wyobrażam sobie bez niego nawet dłuższej niż 10 minut jazdy tramwajem. Noszę go wszędzie i czytam, gdzie tylko się da! A Sony? Choć w 2008 jako pierwsze wprowadziło na rynek czytnik z podświetleniem i e-papierem reagującym na dotyk, nie wytrzymało konkurencji w tym segmencie rynku i od 2014 nie produkuje już e-czytników. Taki już smutny los prekursorów. |CDA|

(*) Tzn. na początku marudziłem, że prawdziwa książka to tylko na papierze, bo szelest kartek, bo zapach farby drukarskiej itd. Całkiem jak teraz 9kier. :) Aż w końcu do redakcji trafił pierwszy Kindle. W 10 sekund po tym, jak go pomacałem i zrozumiałem, co oferuje, gorączkowo wyszukiwałem oferty w sieci. Miłość od pierwszego dotyku!

Monopol Microsoftu na sprzedaż gier

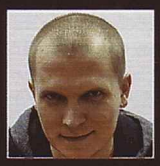
Krigore: Zmiana monopolisty to nic złego.

Szef studia Epic stwierdził, że w perspektywie kilku lat Microsoft zamierza sukcesywnie psuć Steama, by tym samym zmusić ludzi do migracji w stronę Sklepu Windows. Innymi słowy – chce stworzyć monopol. To... świetna wiadomość!

Jasne, można się burzyć, że Gabe to Mesjasz, a jego platforma to ziemia obiecana pecetowego grania. Tyle że w gruncie rzeczy to również monopol – taki sam, jaki zamierzają niby stworzyć włodarze systemu Windows. To platforma, która dziś jest wymagana do uruchamiania większości gier i w wielu przypadkach zapewnia twórcom największą sprzedaż. **CD Projekt Red swego czasu pochwalił się, że dzięki Steamowi sprzedał 80% pecetowych kopii Wiedźmina 2.** Bardziej ogólne fakty? Sorry, nie uświadczycie ich: Valve z każdym z twórców podpisuje umowy o nieujawnianiu danych dotyczących udziałów w rynku, ale **wedle najostrożniejszych szacunków branżowych Steam odpowiada za co najmniej 55% sprzedaży gier na pecety – a niektórzy mówią, że jest to ponad 80%.** W tym kontekście firmowy sklep Microsoftu, który pośredniczyłby w sprzedaży większości gier, to takie przeskoczenie z deszczu pod rynnę. Pewnie, można mówić, że monopol twórców Windowsa będzie mocniejszy niż Steama – ale jest to cena, którą z radością bym zapłacił za korzyści z tego wynikające.

Granie na pececie to jedynie część aktywności związanej z blaszakami. Oprócz tego można robić całe mnóstwo innych rzeczy. Tyle tylko, że potrzebne jest do tego oprogramowanie – a to dziś na pececie po prostu strach instalować. Niepewne źródła, jakieś downloadery, cała masa reklamowego śmiecia, które przy okazji wpuszcza się na komputer, nawet niedające się wytrzebić porywacze przeglądarek internetowych i keyloggery w ekstremalnych przypadkach – pewnie każdemu zdarzyła się sytuacja tego typu podczas instalowania jakiejś drobnicy. No właśnie – pecety w obecnym wydaniu po prostu nie są bezpieczne. Byłbym więc przeszczęśliwy, mając do dyspozycji na pececie odpowiednik App Store'a czy Google Playa, który umożliwiłby mi pobieranie najróżniejszych aplikacji, w tym gier, z jednego miejsca i w sposób gwarantujący uniknięcie całego tego syfu, który czyha na naiwnych bądź niefrasobliwych.

Jasne, Windows byłby bardziej zamknięty. Tylko czy naprawdę komuś by to przeszkadzało? Jakoś użytkownicy App Store'a nie protestują, jakoś mało kto wśród androidziarzy korzysta z opcji instalowania softu spoza oficjalnych źródeł. **Mobilne sprzęty z ich dedykowanymi sklepami to jedna z tych rzeczy, które ułatwiają życie. Chciałbym, by pecety działały w ten sam sposób** – a jeśli ma się to odbyć kosztem Steama... Cóż, żadna strata. Jak mówiłem – to przecież tak czy inaczej monopol.



MQc: Microsoft może zniszczyć gry na PC.

Znieuczciwymi praktykami Microsoftu nikt nie ma szans. Jednym z nieoficjalnych haseł Google'a przed laty było: „don't be evil". Włodarze najpotężniejszej wyszukiwarki internetowej zdawali sobie sprawę z tego, że ich firma może przeistoczyć się w niemal Wielkiego Brata i starali się przez długi czas (z różnymi skutkami, ale nie o tym teraz piszę) dbać o to, by nie byli postrzegani jako „ci źli". Microsoft ukuł dewizę skrajnie odmienną: trzy E, czyli Embrace, Extend i Extinguish (w brutalniejszej wersji: Exterminate). O co chodzi? **O obserwowanie rynku, robienie konkurencji dla popularnych usług, rozwijanie ich dalej, niż robił to oryginał, i stopniowe zabijanie/wygaszanie konkurencji.** I o ile dwa pierwsze elementy to normalna i zdrowa praktyka rynkowa, to cały diabeł tkwi w trzecim.

Microsoft nie jest królem Midasem, nie wszystko, czego się tknie, zaczyna lśnić. Na szczęście EEE jak na razie na wielu polach nie zadziałało. No, chyba że porzuciłeś Chrome'a czy Operę i używasz przeglądarki Edge. Pewnie jednak tego nie zrobiłeś. Ale to zrobisz, jeśli wykorzystująca monopol na rynku systemów operacyjnych firma zacznie stopniowo pogarszać wrażenia z usług firm zewnętrznych, zaszywając na nie pułapki w swoim oprogramowaniu i sprawiając np., że będą się dłużej ładować.

Tu jest pies pogrzebany: **Steam wcale nie jest monopolistą**. Jest oczywiście najpopularniejszy, ale nie ma pozycji takiej jak Microsoft. Nie każdy producent gier na PC musi korzystać ze Steama – to po prostu wygodne i w sumie nieprzesadnie drogie (mówi się o 30% zysków, co nie jest zaporową kwotą), ale w każdej chwili może też iść do Uplaya, Origina, GOG-a albo stworzyć swój własny system. I będzie miał dokładnie takie same szanse, wszystko jest kwestią dobrego przygotowania oferty i marketingu. Microsoft zaś nie staje do równej walki ze Steamem. **Walka z gigantem z Redmond przypomina stawanie w szranki w grze z człowiekiem, który w jej trakcie może zmienić dowolne zasady.** Microsoft już przecież stworzył swój sklep i pokazał tym, że nie rozumie, na czym polega bycie Steamem. Drogie gry, które w dodatku mają problemy z płynnym działaniem? No brawo, dokładnie na to gracze czekali. Microsoft na razie w grach na PC nie zrobił niczego dobrego (poza zapowiedziami, z których się wycofuje rakiem), a teraz chcąc wygasić/utłuc Steama, może albo sam zostać monopolistą, albo wylać dziecko z kąpielą i praktycznie zabić granie na PC (lub ewentualnie przywrócić czasy szalonego piractwa).

Steam to przewidział i starał się zaradzić, tworząc SteamOS. Który niestety okazał się zupełnie nieudaną inicjatywą, bo Gabe & s-ka nie są tak potężni, jak się niektórym wydaje.

PS: Na europejskim podwórku na szczęście dość dobrze radzi sobie Komisja Europejska, z którą Microsoft się musi liczyć. Oby przyglądała się też tej sprawie... |CDA|

Na pohybel **pikselom!**

Zionie kwasem i żółcią: **Smuggler**

Nie cierpię retrogamingu i nienawidzę widoku pikseli! I wcale nie jest to prowokacja czy jakaś efektowna wolta, po której okaże się, że jednak je uwielbiam. Mnie naprawdę chce się rzygać, gdy widzę na ekranie nową grę, a w niej duże, kanciaste piksele.

Jest taka minipowieść Stanisława Lema, „Kongres futurologiczny". Jej bohater wskutek zbiegu rozmaitych wydarzeń budzi się w przyszłości, gdzie panuje powszechny dobrobyt, pokój itd. Cokolwiek sobie wymarzysz, możesz to mieć/zrealizować. Pewnego dnia narrator zostaje zaproszony do tajnego klubu, gdzie miały go czekać jakieś niesamowite wręcz rozrywki, niedostępne dla normalnych ludzi.

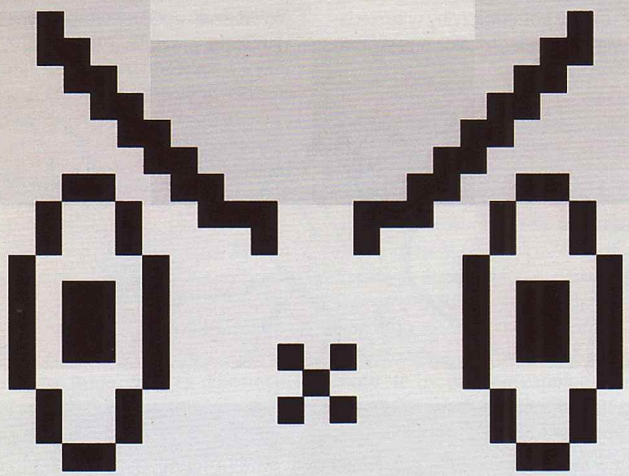
Wyobrażałem sobie, że będzie to jakiś luksusowy przybytek, miejsce ostatecznego wyuzdania, a tymczasem zeszliśmy do zatęchłej, brudnej piwnicy. Podobno stworzenie tak wiernej imitacji minionych czasów kosztowało majątek. Pod niskim stropem, w zaduchu, u okienka zamkniętego na cztery spusty, stał cierpliwie długi ogonek.
– Widzi pan? To jest prawdziwy ogonek! – z dumą podkreślił Symington junior.
– No dobrze – rzekłem po jakiejś godzinie cierpliwego wystawania – ale kiedyż wreszcie otworzą?
– Niby co? – zdziwił się.
– No, jakże... to okienko...
– Nigdy! – z satysfakcją odezwał się chór głosów.

(...) W innym pomieszczeniu klubowym znajduje się postawiony na kołkach zwyczajny wóz tramwajowy, w którym panuje nieludzki ścisk, z obrywaniem guzików, darciem odzieży, pończoch, trzeszczeniem żeber, deptaniem – w tak naturalistyczny sposób ewokują ci miłośnicy starożytności warunki niedostępnego im bytowania.

Czy już wiecie, o co mi chodzi? **Nie cierpię współczesnego retrogamingu(*) i śmieszy mnie „podjarka" pixel artem**, modna wśród co poniektórych graczy. Mam zawsze wrażenie, że wielu podniecających się ową pikselozą to właśnie ludzie ze świata opisanego przez Lema. Że skoro mają w grach wszystko – grafikę w UHD i 32-bitowej palecie kolorów, cutscenki, które trudno odróżnić od filmu, realistyczne animacje włosów w nosie, możliwość podrapania się bohatera po dupie, gdy go swędzi, itd. – to w swoim zblazowaniu poszukują czegoś innego, odmiennego, undergroundowego. Że są jak koleś, który chcąc nakręcić „film w starym dobrym stylu", malował wszystko na planie na czarno-biało i zastanawiał się, jak dawni reżyserowie potrafili zachować absolutną ciszę podczas zdjęć, bo jemu stale jakieś dźwięki się nagrywają, a to przecież ma być film Artystyczny, więc oczywiście niemy.

Jam dziecię PRL-u. Moją matką przaśność, a ojcem niedobór. Ja lizałem niedostępny dobrobyt przez grubą i zakurzoną szybę, wy – z mego dawnego punktu widzenia – siedzicie w nim po szyję, puszczając przy tym z błogości bańki nosem (i narzekając, ile wlezie, że za drogo, za mało i że w Szwajcarii mają lepiej). I dla was może kawał wyschniętego czarnego chleba z maziastą pasztetową to jest atrakcja po tych wszystkich pizzach, kebsach, chińszczyznach i sushi, które konsumujecie na co dzień. A dla mnie to tylko przypomnienie starych i wcale nie fajnych czasów.

Latami czekałem, aż zbitka pikseli na ekranie zacznie z grubsza przypominać to, czym teoretycznie miała być (np. samochodem), i cieszyłem się jak dziecko, gdy w kolejnej generacji sprzętu widziałem, że kanciaste koła się teraz obracają (wow! ale czad!), a kierowca ma nawet widoczne rysy twarzy (czyli dwa niebieskie pikselki u góry, dwa czarne w pionie pośrodku i trzy czerwone w poziomie). A wy dostaliście fotorealistyczną grafikę na tacy. I narzekacie, że „łe, animacja uśmiechu sztucznie wygląda i do tego w góra 30 fps-ach". A potem podniecacie się grą, w której kanciasty koleś porusza się koślawo na ręcznie rysowanej (przez 8-latka?), glutowatej bitmapie w czterech kolorach. „Jakże to wyrafinowane! Ileż w tym treści. Te trzy zielone piksele symbolizują ludzki los, a ten czwarty to...".



Artyzm i sztuka czy raczej pozerstwo i braki warsztatowe?

Naprawdę was to kręci? To dlaczego nie wyłączacie sobie koloru w telewizorach, nie oglądacie tylko dwóch kanałów i jednego dobrego filmu na kwartał? Dlaczego nadal korzystacie z komórek, zamiast szukać po mieście budek telefonicznych? Dlaczego zamiast SMS-ów nie wysyłacie telegramów z Poczty Polskiej? Dlaczego nie zamieniacie swoich wypasionych PC i konsol na coś, co ma dużo mniejsze możliwości niż programator we współczesnych pralkach automatycznych? (Serio!) Z całym szacunkiem, **waszą fascynację pikselami generalnie mam za dętą pozę** w stylu „jestę taki awangardowy, że słucham WY-ŁĄCZ--NIE XVII-wiecznej ormiańskiej muzyki sakralnej". Jasne. Ale na YT Popek, a dzwonek w komórce to „Crazy Frog". Taka z was „alternatywa" jak z koziej rzyci serwer LoL-a, zblazowane cymbały. W dupach się wam od dobrobytu poprzewracało. Pardon my french.

I druga historyjka. Melchior Wańkowicz, znakomity pisarz, reporter wojenny (jego „Monte Cassino" musisz koniecznie przeczytać, szczególnie jak masz na sobie „odzież patriotyczną"!) i dziennikarz z lat II RP/PRL opisywał kiedyś, jak poszedł na wystawę malarską kubistów. Kubiści to ludzie, którzy cały widoczny świat sprowadzają na swoich obrazach do najprostszych geometrycznych form (kula, sześcian itd.). Stanął pod takim obrazem i zaczął wyśmiewać „hosztaplerów, którzy nie potrafiąc dobrze malować, uciekają się do tanich sztuczek i nazywają to sztuką". W końcu jeden z widzów, nie dość, że profesor Akademii Sztuk Pięknych, to jeszcze autor tego obrazu, zaprosił go do swego domu i pokazał tam swój realistyczny szkic kobiecego aktu. A potem kolejne szkice, gdzie te wszystkie doskonale narysowane krągłości były stopniowo redukowane – do kul, walców, sześcianów itd. Aż zostały same figury. Wańkowicz wtedy grzecznie przeprosił autora za swe słowa, rozumiejąc już, że ci malarze tak malują, bo tak chcą, bo tak widzą świat – a nie dlatego, że inaczej nie potrafią.

Zatem drodzy twórcy ambitnych i undergroundowych pixel artów – a zróbcie kiedyś klasyczną, dobrą gierkę. Albo chociaż realistyczną animację 3D. **Pokażcie mi, że potraficie dobrze rysować, zgrabnie kodować itd. A dopiero potem rzeźbcie sobie kanciastą Sztukę w pikselach.** Niech wiem, że te toporne animacje i kiepskie tła itd. to wasz świadomy wybór, a nie ukrywanie niedostatków warsztatowych pod płaszczykiem „artyzmu". **|CDA|**

(*) Czego NIE należy rozumieć jako „nie cierpię starych 8-bitowych gier!".

CRAZY SHIT

UWAGA SPOILERY

Nuci jakieś indie rocki: **Berlin**

Life is Strange jest kiczowate, dialogi bolą mocno, a moment zbierania butelek na śmietnisku to rzecz niewiarygodnie wręcz niedobra. Za mało zagadek, za dużo zagadek, fabuła się rozkleja, a do tego jeszcze [wstaw tutaj liczbę od 1 do 5] odcinek kompletnie rujnuje [wstaw tutaj coś, co ci się podobało, a potem cię zdenerwowało]. Pod każdym zarzutem mogę się podpisać, ale i tak nie mogę o tej grze zapomnieć.

Mam ten komfort, że nie musiałem pisać recenzji, więc mogę sobie z perspektywy czasu stwierdzić, że Life is Strange **to jedna z najlepszych, a na pewno najodważniejszych, produkcji ostatniego roku**, i iść na szabelki z każdym, kto się nie zgadza. Bo widzicie – Life is Strange jest dla naszej branży rzeczą unikatową. Wystarczy wspomnieć, że parę lat temu Dontnod nie mogło znaleźć wydawcy dla Remember Me, bo w grze akcji z kobietą w roli głównej chciało mieć kobietę na okładce (a tego przecież nikt nie kupi). Teraz nagle robi pięć odcinków (!) hipsterskiej przygodówki (!) o dwóch dziewczynach (!) i nie dość, że ma je na okładkach (!), to obok jest logo Square Enix (!) i się to dziwactwo jeszcze sprzedaje jak szalone (!). Przecież zrobić coś takiego to prawie jak przejechać się na wycieczkę po siedzibach Różnych Wydawców i sprejem wymalować im obwisłe penisy na drzwiach i oknach.

Ale nie tylko o to chodzi, oczywiście. Life is Strange **jest przy okazji wielkim paluchem wskazującym nam, jak bardzo zacofane są opowieści, które za pomocą gier od lat sobie opowiadamy**. To niby prosta historyjka o dorastających dzieciakach, ale w branży zdominowanej przez Złoty Karabin +5 Do Fajności wydaje się czymś totalnie niezwykłym. Cholera, no: mamy 2016 rok, a nie jestem w stanie przypomnieć sobie drugiej gry, która miałaby odwagę rozpocząć się czymś podobnym do „nie chce mi się wstawać z łóżka" z „Something Good" Alt-J w tle. Jak drugi odcinek Life is Strange. Nie opiszę więcej – po prostu musicie to zobaczyć.

Dlatego też, nawet wiedząc, że każda pochwała Life is Strange musi kończyć się nieodłącznym „jak na grę", to jak już się całość przejdzie, warto wznieść te zblazowane ręce do góry i zacząć powoli klaskać. Ale nie mam zamiaru pisać tu kolejnej recenzji – krzyczałem na Papkina już kilka razy, że w swoim tekście potraktował Life is Strange brzydko i za ostro, bo nie przemyślał zakończenia, więc po prostu wygłoszę wam to samo kazanie co jemu. Uwaga: poniżej spoilery bezlitosne.

Matador

Wszystko, co robimy w Life is Strange, przygotowuje nas do podjęcia jednej jedynej decyzji na samym końcu: czy chcemy skazać na śmierć Chloe, czy miasteczko, w którym dorastaliśmy. Niebieskowłosa przez całą grę marzy o tym, żeby wyrwać się z rodzinnego Arcadia Bay, ale spełnienie jej marzenia oznacza poświęcenie wszystkich, których zdążyliśmy poznać – wszystkich, którzy tego marzenia nie podzielają. To wybór zero-jedynkowy, a przez to uznawany powszechnie za niewiele warty – przecież, skoro podejmowaliśmy w trakcie zabawy setki mniejszych, to ten nie może ich wszystkich rozwiązać. Wielu graczy i recenzentów poczuło z tego powodu dotkliwy brak zachwytu.

Ja poczułem nietypową nadwyżkę zachwytu. Nie miałem złudzeń, że Life is Strange będzie grą o ważnych wyborach, bo prawie żadna nie jest – momenty, kiedy mamy możliwość decydowania o czymkolwiek, to najczęściej tylko sprytnie rozstawione iluzje, którymi scenarzyści chcą nas doprowadzić do konkretnych wniosków. W przypadku Life is Strange miały nam pomóc a) wczuć się w Max, b) zrozumieć, kim jest dla nas Chloe, c) oszacować, jak wiele, o ile w ogóle, jesteśmy w stanie dla niej poświęcić. Czyli, w tłumaczeniu, zidentyfikować się z bohaterem, zrozumieć kontekst dwóch możliwych decyzji i z czystym sumieniem wybrać tę, z którą się zgadzamy. Wszystko, co robimy w grze, ustawione jest tak, żebyśmy mogli szczerze odpowiedzieć sobie na to jedno ważne pytanie, do którego ta historia zmierza: którą drogę prowadzącą do „dorosłego życia" zamierzamy wybrać?

Estocada

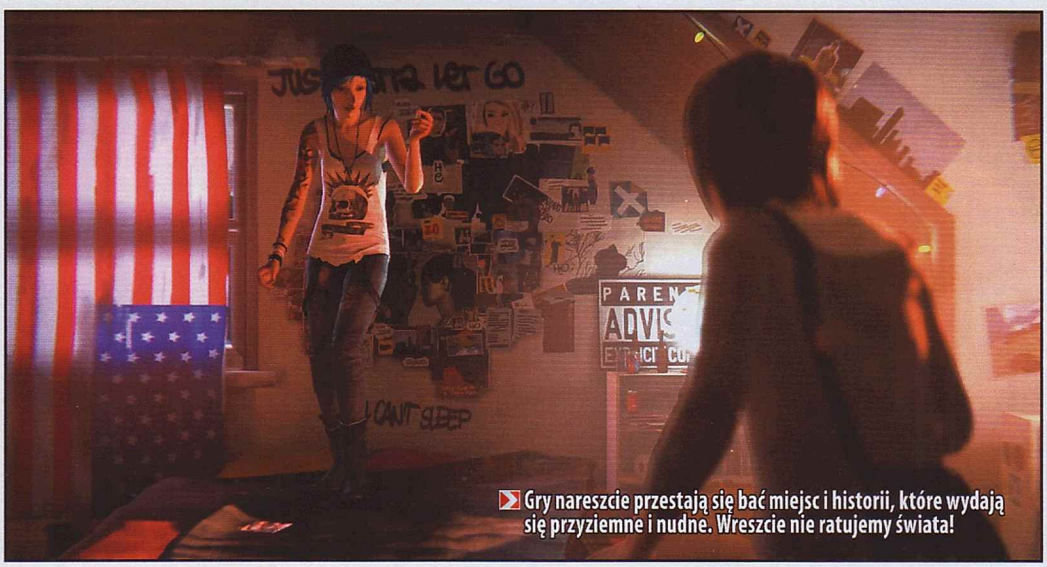
To nie jest produkcja, w której ostatnia decyzja to „zostań mordercą albo mafijnym mordercą". Life is Strange **to prosty psychotest, który ma więcej sensu niż te w Bravo, bo do tego jednego, właściwego pytania docieraliśmy kilkanaście godzin**, więc zdążyliśmy się już trochę przejąć. To okienko, w którym zaznaczamy krzyżykiem, czy Max powinna wejść w dorosłość, zabijając swoje niewinne dzieciństwo (jadąc razem z Chloe w nieznane), czy raczej zabić swoje chciejstwo gonienia za marzeniami i zająć się „poważną pracą".

Indie rock, gówniarski bunt, piękna historia.

Świat, który poznaliśmy, przecież nie ma prawa istnieć. To tylko zbiór wspomnień z dzieciństwa, które zanieczyszczają karykatury ludzi, martwe wieloryby i magiczne tajfuny. Idylla, utopia, arkadia, która im dalej w las, tym wygląda dziwniej – i albo zniknie na zawsze, albo straci całą dawną magię. Wybieraj, co wydaje ci się lepszym pomysłem na przyszłość... I zanim zaczniesz krzyczeć, że w oczywisty sposób twoja wizja jest lepsza: pamiętaj, że statystyka decyzji wśród graczy ciągle trzyma się w okolicy 50-50.

Co wybierzesz?

PS: Chloe, oczywiście. ;) |CDA|



Gry nareszcie przestają się bać miejsc i historii, które wydają się przyziemne i nudne. Wreszcie nie ratujemy świata!

Pospolite ruszenie

Nie lubi żółtych, nie ufa niebieskim: **spikain**

Nowy Jork. Zbliża się północ. Setki ludzi zgromadzonych w Central Parku zaczynają nagle biec w jedną stronę. Dwa miesiące temu przypominałoby to zamieszki, wojnę domową albo warszawski Marsz Niepodległości. Niedawno jednak świat został opętany przez coś znacznie większego.

Film o tłumach w Central Parku, które biegną po Vaporeona (bit.ly/29RmIXU), widzieli już niemal wszyscy. I faktycznie, USA to chyba główny ośrodek szaleństwa. Większość internetowych historii w stylu „nie mogłem wyjść z autobusu, bo na przystanku był Dratini. Na szczęście kierowca też łapał" pochodzi z Ameryki Północnej. Dowodów na to, jak bardzo Pokémon GO zmieniło świat, nie trzeba jednak szukać daleko. Wystarczy wyjrzeć za okno – duża szansa, że akurat przechodzi tamtędy ktoś, kto wywęszył w okolicy jakiś rzadki okaz.

Apokélipsa

Na przykład ja przed chwilą wróciłem ze sklepu. Miałem dość daleko, bo już późno, więc te pobliskie są pozamykane. Zrobiłem to z przyjemnością, a nie należę do ludzi, którzy ruszają nogami, jak nie muszą. Mało tego – na propozycję wieczornej minipoképrzygody z radością dołączyła do mnie moja lepsza połówka. Ale teraz najciekawsze: **po drodze spotkaliśmy – koło północy, na strasznym zadupiu – dwie inne pary i kilku samotników grających w Pokémon GO**. Z trzech gymów, które przejęliśmy, dwa już ktoś odbił (minęło może z 20 minut), a do jednego swoje Pokémony dorzuciły dwie osoby z naszego teamu.

Za dnia jest jeszcze lepiej. We Wrocławiu chyba każdym autobusem jeździ po kilku trenerów, a po drodze trudno nie trafić na choć jeden Pokéstop, na który ktoś wrzucił lure. **Grają przedstawiciele obojga płci, w każdym możliwym wieku.** Ostatnio gość po pięćdziesiątce podbijał pobliski gym *(och, odczep się! – dop. Mac Abra)*, do Pokéstopu obok podjechały dwie dziewczyny na rowerach (na oko gimnazjum) z telefonami w dłoniach. Łapiący to w moim doświadczeniu głównie ludzie pomiędzy dwudziestką a trzydziestką, ale przeprowadziłem wywiad wśród znajomych i niektórzy widują głównie graczy kilkunastoletnich albo i młodszych.

Żyjemy w „post-Pokémon GO world", który na miesiąc po premierze jakoś nie wyzbył się obsesji na punkcie łapania milionowego Pidgeya i martwienia się o to, by Eevee na pewno wyewoluował w to, co sobie zaplano-

A ty ciągle grasz?

Krigore: Gram, bo mechanika stawia wyzwania ciekawsze, lepsze i mniej powtarzalne od Ingressa. Społeczności niemal nie istnieją, bo i po co? Na razie nie ma potrzeby. Największy mój zarzut (obok technicznej jakości – niby jest lepiej, ale dalej niefajnie) to jednak gameplayowe dziury i słabe rozwiązania. Skoro nie dostajemy premii w XP, to po co zajmować areny? Pozdrawiam graczy, którym na dworcu w Katowicach przez 45 minut co chwilę rozwalałem gyma – przez to, że sam nie wrzucałem swoich stworków, zaoszczędziłem sporo miksturek. Gorszy jest jednak fakt, że Pokémon GO to gra, która... karze za progres. Im masz wyższy level, tym trudniej złapać nawet najbardziej lichego szczura czy gołębia. Serio? To po to zdzieram trampki i rozwijam się jako trener, by problemy z pochwyceniem jakiegoś śmiecia się pogłębiały zamiast znikać? Większych korzyści z wysokiego poziomu nie ma – sporadycznie tylko trafi się coś silniejszego, ale na ogół nie ma się czym ekscytować. Poza tym – uszkodzony wykrywacz Pokémonów w połączeniu z brakiem mapek sprawiają (Niantic założył lejek na zapytania do serwerów i mapki zdechły), że łażenie za Pokémonami stało się żmudne i generalnie rzecz biorąc, jest stratą czasu. Na razie daję jeszcze kredyt zaufania i gram, bo nie wypełniłem nawet połowy Pokédeksu. Ale nie ukrywam, że od kolejnych dużych aktualizacji zależy, czy zostanę przy grze na dłużej.

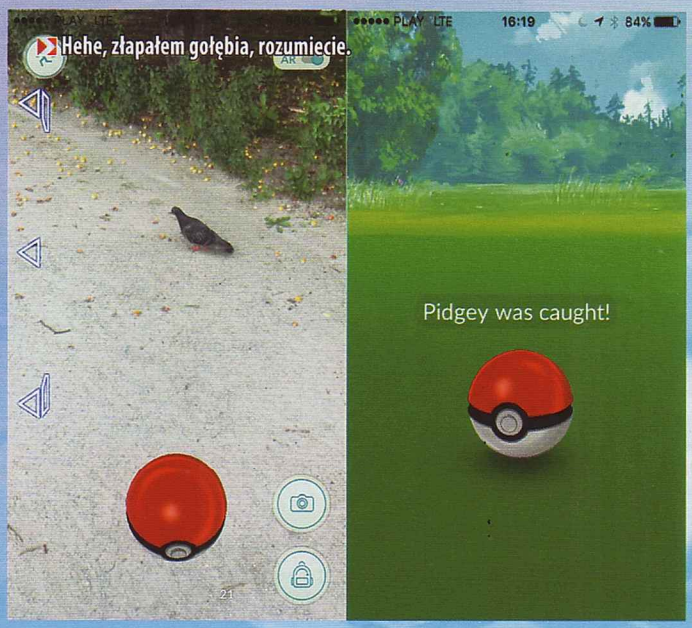
Allor: Prawdziwe granie zaczyna się w Pokémon GO po osiągnięciu 20 poziomu doświadczenia i... wolałem to, co było wcześniej. Niby łatwiej spotkać teraz mocniejsze Pokémony, ale co z tego, skoro nawet te najsłabsze znacznie trudniej złapać? Najpopularniejsze myszy i gołębie, które wcześniej łapałem tuzinami, zaczęły stanowić wyzwanie! Na tyle duże, że szkoda mi na nie tracić czasu. W dodatku Niantic nie tylko zlikwidował swój własny „radar", pozwalający na nieco mniej losowe polowania (OK, i tak w zasadzie nie działał, ale lepsze to niż nic...), bez których „złap je wszystkie" jest w zasadzie niemożliwe, ponadto wysłał także „uprzejme" listy do stron, które jego (działające!) wersje umieściły online, doprowadzając do ich zamknięcia. Nadal można wprawdzie z ich odpowiedników korzystać (łamiąc licencję Nianteca, ale jakoś mi to nie przeszkadza, skoro firma nie raczy wyświetlać informacji o autorach użytych zdjęć, mimo iż jest do tego zobowiązana prawnie), problem jest tylko taki, że wymaga to więcej zachodu. Co dalej? Na razie jeszcze z włączonym telefonem chodzę, bo i tak chodzę, ale zupełnie nie dziwię się, że obecnie średnia ocen w App Storze to 2 na 5 gwiazdek, a dział obsługi klienta Apple'a został zalany

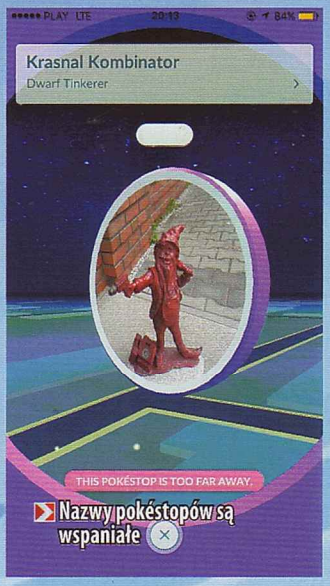
wali. Nie zapowiadałbym jeszcze nieodwracalnych zmian w społeczeństwie, bo nie da się ukryć, że spora część teraz grających prędzej czy później wyłączy aplikację i już do niej nie wróci, ale obecnie nasze życia wyglądają zupełnie inaczej niż jeszcze na początku lata. Niemal każdy ma jakąś historię związaną z grą – w internecie aż roi się na przykład od opowieści szczęśliwych rodziców, którzy przez lata nie mogli zmusić swojego dziecka do wychylenia nosa z domu. Bez ich ingerencji – po prostu nagle ulica, boisko i plac zabaw, które od dawna nie były już tak atrakcyjne jak kiedyś, stały się miejscami, w jakich łapie się Pokémony. Ja nie chcę jeszcze do domu, mamo.

Pokémony w mojej gazecie

Niektórzy robią na Pokémon GO niezły biznes. I to na sposoby, których zupełnie się nie spodziewałem. Knajpy z Pokéstopami były do przewidzenia, pewnym też było, że pojawią się setki chińskich czapeczek Asha. Można się było domyślić, że powszechna będzie sprzedaż kont na Allegro (która w świetle praw każdej tego typu gry jest nielegalna), ale aż dziw bierze, że na taką skalę – w chwili, gdy to piszę, bardzo łatwo dostępne są boty (też nielegalne), które potrafią dobić do 10. levelu w jakąś godzinę i robią dosłownie wszystko to, co robiłby prawdziwy gracz. Są darmowe, więc niektórzy zakładają zwyczajne farmy kont – za 40 zł można kupić sobie 30. level z 500 tysięcy stardustu i nawet sami wybieramy nick(*).

Oczywiście nie każdy interes jest szemrany – właśnie przyszła do mnie moja koszulka z Moltresem, a w ciągu ostatnich kilku dni widziałem startup z etui zaprojektowanym z myślą o Pokémon GO, domowej roboty pokrowiec z wbudowanym power bankiem, nakładkę pozwalającą lepiej rzucać Pokéballami, ręcznie robione czapeczki i tak dalej. **Pod sukces gry podczepiają się operatorzy komórkowi, Spotify, strony z porno (oczywiście), a nawet serwisy na co dzień niezwiązane z tematyką growską.** Bo Pokémony się klikają. Właśnie wrzuciłem na cdaction.pl piosenkę o Magikarpie. Więcej kliknięć niż Mortal Kombat, Deus Ex, Hearthstone albo Doom.





Skorzystam z tego, jak duży jest ten napis: tylko Valor!

Nie pozwalam ci tego lubić

Zmieniły się nawet życia ludzi, którzy nie grają w Pokémon GO – dlatego że grają, zdawałoby się, wszyscy inni. Jedni nie mogą znieść, że kieszonkowe stwory opanowały internet(**), inni wkurzają się już nawet na widok łapiących na żywo. **To zabawne, jak wielu graczy nagle wypowiada się jak starsze pokolenia, które nie rozumieją gier.** Co chwilę czytam komentarze typu „ludzie jak zombie na ulicy" albo „przestali odróżniać rzeczywistość od świata wirtualnego".

Jasne, parę osób straciło życie, bo zagapione w telefon wlazły na ulicę albo w jakiś niebezpieczny rejon. Jasne, wcale nie trzeba Pokémon GO, żeby żyć aktywnie i robić dziesięć kilometrów dziennie. Tylko że idiotyzmem byłoby ignorować fakt, że nigdy tak wiele osób nie wychodziło z domu tak chętnie w jednym konkretnym celu, a ofiary śmiertelne to efekt uboczny tego, że miliony ludzi wyległy na ulice. Na dodatek te słynne pobicia i wypadki to ułamek promila – wszyscy o nich słyszeliśmy, to prawda – ale wszyscy o tych samych kilku przypadkach. Na ponad sto milionów pobranych kopii Pokémon GO. Nie bądźmy jak media plotkarskie, nie dajmy się nabrać, że winna jest tu gra.

Nowa produkcja Niantic to niezwykle pozytywne zjawisko, czy tego chcecie, czy nie. Jeżeli jedna gra sprawiła, że w Polsce ludzie uśmiechają się do siebie na ulicy, to jak można się na nią gniewać? |CDA|

(*) Nie polecam, bo działa to bardzo podejrzanie – wybieramy ksywkę i startera już po nabiciu poziomu, a normalna gra tego nie umożliwia, więc Niantic prędzej czy później na pewno dobierze się oszustom do tyłków.

(**) Serio, to jest masakra – co sobotę przeglądam growe obrazki z całego tygodnia (przygotowując „Nadgodziny" na cdaction.pl) i od miesiąca świat wydaje się zainteresowany wyłącznie jednym tytułem.

żądaniem zwrotu pieniędzy, bo nie za takiego Pokémona płacono – a Niantic zamiast naprawiać błędy zajmuje się pierdołami i usuwaniem podstawowych funkcji.

Ghost: Wkurza mnie to, co zrobiono z systemem łapania Pokémonów. Zdarzały mi się wcześniej takie, na które musiałem zużyć nawet 12 kulek, ale statystycznie rzecz biorąc, moja średnia wynosiła 1-3 rzuty. Teraz liczba uników, odbić czy ucieczek powoduje, że na złapanie jednego Pokémona potrzebuję średnio 3-5 kulek. Nawet te z zieloną obwódką potrafią uciec z Pokéballa. To automatycznie powoduje, że bardzo szybko kończą się zapasy kul w plecaku. I moje spacery po okolicy z fajnych, niespiesznych i dosyć swobodnych wędrówek typu „przejdźmy się zobaczyć, jaki nowy Pokémon dziś wpadnie", zamieniły się w szybkie pociskanie po ustalonej trasie, żeby zaliczyć jak najwięcej Pokéstopów i zebrać jak najwięcej Pokéballi. To, co było dla mnie największą zaletą gry, czyli luzackie spacerowanie po nowych, ciekawych miejscach, stało się przymusową pracą przy zbieraniu zasobów. Poczekam jeszcze, bo może to chwilowa wpadka twórców i w następnych patchach się ogarną, ale jeśli tego nie zmienią, to chyba sobie odpuszczę.

Cross: Nie gram już. Marnowanie pięciuset Pokéballi na jednego stworka stawało się coraz bardziej frustrujące, odwiedzanie Pokéstopów podczas jazdy autobusem do pracy stało się przykrą rutyną, niedostateczne wsparcie aspektu społecznościowego zaowocowało uczuciem grania w singlowe MMO, a do tego do rąk przypałętało mi się znikąd pudełko z Pokémon Alpha Sapphire. Czytaj: czarująca i złożona gra z formułą szlifowaną starannie przez niemal 20 lat, a nie prosty i eksperymentalny tytuł, którego twórcy wydają się kompletnie sparaliżowani skalą własnego sukcesu i nie potrafią nawet powiedzieć nam, co przyniesie najbliższa przyszłość. Obecnie hit Niantica kieruje się w otwarty grób na cmentarzu historii, tuż obok Pokémon Tazos.

Berlin: Gram dalej i dalej trzymam kciuki za to, żeby Niantic dało sobie radę z ogarnięciem swojego sukcesu. Na razie wygląda to marnie, a ich komunikacja ze społecznością jest zerowa, ale widziałem już tyle niekompetentnych firm i korporacji, że mało mnie to wzrusza. Może będzie dobrze, a jak nie, to za parę lat będziemy przynajmniej mieli co wspominać. To wciąż nie jest gra, to wciąż bardzo prosta platforma do zabawy – kluczem będzie sensowne jej wspieranie, a o tym, jak się sprawy potoczą, jeszcze przecież nie wiemy.

Pokémon GO

Mikropłatności

Otworzył trzos: **Krigore**

Każdy, kto choć chwilę pograł w Pokémon GO, wie, że nie jest to gra typu pay-to-win. No dobra, ale co jeśli pomimo tego chcecie dać twórcom zarobić, wydając parę złociszy?

Na początek trochę teorii finansów. Walutą w Pokémon GO są złote monety z Pikachu. Można je dostać, albo wydając kasę, albo zajmując gymy. Maksymalny przychód, jaki da się uzyskać dziennie (no, mniej więcej, bo bonus można aktywować co 21 godzin), stosując ten ostatni sposób, to 100 złotych monet. Otrzymamy je po zajęciu dziesięciu gymów – trzeba wówczas wejść do sklepu w grze i nacisnąć na symbol tarczy w prawym górnym rogu. Za każdy zajęty gym na wasze konto wpadnie 10 monet, więc jeśli wasze podboje są mniej okazałe, dostaniecie odpowiednio niższą kwotę. W przypadku, gdy ktoś zajmie więcej niż 10 gymów, tak czy inaczej otrzyma tylko setkę. Praktyka pokazuje jednak, że maksymalny wynik wykręcić jest trudno. W moim przypadku bez większego problemu udaje mi się zająć trzy gymy, najwięcej miałem ich zaś obsadzonych osiem – sporo zależy od ich rozłożenia w waszej okolicy oraz aktywności innych graczy. Ogólnie jednak nie nastawiałbym się na maksymalny wynik za każdym razem.

Ta teoretyczna setka dziennie to raczej niewiele, szczególnie jak ktoś gra intensywnie. Odzwierciedlają to stawki w sklepie gry. Zajęcie dziesięciu gymów twórcy wycenili na niecałe 5 zł. Za jakieś 50 zł możemy kupić 1200 monet, około 100 zł to wiaderko zawierające 2500 monet. Są i większe ilości złota oraz kwoty do wydania, ale rozpatrzmy ten ostatni przypadek. Teoretycznie tyle monet można zebrać w 25 dni, praktyka – jak już mówiłem – pokazuje jednak, że w przypadku wielu graczy będzie to około dwóch miesięcy grania lub więcej. Złoto jest więc cenne. Jak je wydać?

W przeciwieństwie do zużywających się gratów jak jajka czy moduły, raz zakupione miejsce na dodatkowe przedmioty i Pokémony zostanie z wami na stałe – i w to powinniście inwestować w pierwszej kolejności. **Przede wszystkim pomyślcie o większej przestrzeni w plecaku.** Standardowo da się tam przechowywać 350 przedmiotów. Ale liczbę tę można podnieść, kupując w sklepie rozszerzenie – każde 50 dodatkowych slotów to 200 złotych monet. W ten sposób można rozbudować sakwy do pojemności 1000 sztuk. Tyle że to jest moim zdaniem nieco bezsensowne – ja **rozszerzyłem sobie plecak do 750 i to już jest bardzo luksusowe rozwiązanie. Za pozostałe monety lepiej zwiększyć sobie dostępne miejsce na Pokémony.**

Standardowo da się przechowywać 250 stworków, ale i tutaj jest możliwość powiększenia magazynu do 1000. Stawka ta sama – 50 za 200 monet. Tyle tylko, że jak dotąd dodatkowe miejsce na Pokémony jest o wiele mniej przydatne niż przestrzeń w plecaku. Standardowa liczba wystarcza, jeśli ktoś gra i czyści sakwy na bieżąco. Konieczność rozszerzenia może się pojawić, gdy nastąpi kolejna generacja lub gdy ktoś bawi się w masową ewolucję i odkłada najczęściej spotykane Pokémony na ten cel. Kupiłbym 50-100, więcej na razie raczej nie ma sensu.

Załóżmy, że plecak jest rozbudowany, miejsca dla Pokémonów również jest aż nadto. Co dalej? **Jajka dublujące XP – ale z głową.** Dobrze wam radzę: zbierajcie sobie Pokémony na masową ewolucję i wspomniane jajka kupujcie i uruchamiajcie wyłącznie wówczas, gdy zgromadzicie 60 stworków – tyle zdążycie przerobić w pół godziny, czyli przez czas trwania jednego bonusu z jajka – oraz odpowiedni zapas cukierków (w przypadku Pokémonów, których ewolucja kosztuje 12 cukierków, musicie ich mieć łącznie 660). W innym przypadku przyrost doświadczenia jest o wiele mniejszy, a nieefektywne wykorzystanie jajka to tak naprawdę wyrzucenie 80 monet w błoto. Wbrew pozorom zgromadzenie takiego zapasu Poksów nie zajmuje specjalnie dużo czasu, szczególnie gdy ktoś gra w centrum miasta. Ja mam 23. poziom, a już robiłem ten manewr trzy razy – ogółem wpadło mi 180 tys. XP.

Dobrym pomysłem jest inwestowanie w inkubator. Mówię serio – szczególnie jak ktoś gra raczej przy okazji i na stałych trasach, gdzie cały czas ma te same Pokémony. Jedno takie urządzenie to 150 monet, a pozwoli przyspieszyć wykluwanie – to szansa, by dostać niespotykane na co dzień stworki. Czy kupować Lure Module i Incense? Będę chamski: na razie nie kupujcie, a korzystajcie z dobroci innych. Póki wszyscy levelują, to ludzie dostają je w ramach nagrody i zawsze ktoś moduł w Pokéstopa wrzuci. Nie ma sensu bawić się w charytatywność. Sytuacja pewnie zmieni się, gdy większość ludzi wyleveluje. Wówczas trzeba będzie je kupować, a że staną się rzadsze i cenniejsze, to i zapewne frakcje zaczną umawiać się w bardziej odosobnionych miejscach na farmy, tak by nie korzystali z nich przeciwnicy.

Na koniec słowo o zarządzaniu kasą. **Zawsze warto mieć jakiś niewielki zapas monet, tak na wszelki wypadek – ja sobie zostawiam ok. 200**, by w razie potrzeby rozszerzyć plecak lub kupić przynętę. Jeśli planujecie wydać pieniądze, to można zdecydować się na dowolną liczbę monet bez większej straty. Bonusy wynikające z zakupów bardziej hurtowych nie są aż tak wielkie – choć pewnie darowałbym sobie kupowanie najmniej opłacalnych 100 monet i zainwestował w coś większego. Przede wszystkim jednak – **nie dajcie się zwariować. Pokémon GO to nie jest pay-to-win i spokojnie można grać, nie wydając ani złotówki.** No dobra, trzeba sobie kupić power bank, bo bateria w komórce pada szybko. Ale to już zupełnie inna bajka. |CDA|

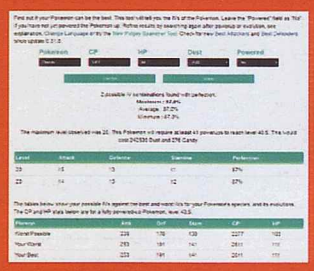
Porady i ciekawostki

Bez power banka do podładowywania telefonu długo nie pogracie – to oczywiste. Jeśli jednak komuś zależy na oryginalnym stylu, może już kupić **awaryjne zasilanie w formie... Pokéballa**. Dostępne choćby na Allegro w cenie ok. 100 zł. Średnica kuli 83 mm, pojemność 12 000 mAh. Nawiasem mówiąc, jeśli myślicie o zakupie, radzimy darować sobie wszystko, co ma mniej niż 5000 mAh, a optymalnie jest od razu wziąć co najmniej 10 000 mAh.

Chce zostać najlepszym trenerem: **Krigore**

Twórcy gry nie są skłonni, by dzielić się z ludźmi informacjami na jej temat. Gracze jednak nie dają za wygraną i na własną rękę odkrywają, jak być lepszym trenerem. Oto garść trików, nowych informacji i ciekawostek ze świata Pokémon GO.

Jak sprawdzić, który z posiadanych Pokémonów jest najlepszy? Na szybko... się nie da. Okazuje się, że są one bardziej skomplikowane, niż na początku się wydawało. Nie liczą się waga, liczba punków życia, CP czy siła ataków. No, przynajmniej nie z osobna. **By przekonać się, który Pokémon tak naprawdę jest warty uwagi, należy przede wszystkim sprawdzić jego indywidualne cechy czy też raczej wartości – znane szerzej jako IV (od Individual Values).** To ukryte statystyki właściwe każdemu stworkowi: atak, obrona, wytrzymałość i powiązany z nimi poziom. Można je odczytać na podstawie widocznych danych za pomocą sieciowych kalkulatorów. Jeden z najlepszych znajdziecie pod adresem thesilphroad.com/research. Wprowadzacie dane, witryna zaś pokazuje, jak wasz Pokémon wypada na tle innych, i sugeruje, co z nim dalej robić. Możecie też skorzystać z bardziej rozbudowanych kalkulatorów, jak chociażby tego: pokeassistant.com/main/ivcalculator. Jego użycie jest o tyle łatwiejsze, że po wstukaniu danych zwraca współczynnik Perfection: im bliżej 100%, tym lepszy jest Pokémon. Czasem jednak trzeba parę razy doładować stworka, by dał miarodajne wyniki.



Gnuśność matką wynalazku. Zaczęło się od tego, że zamiast chodzić w świecie rzeczywistym niektórzy gracze uruchamiali grę na emulatorze, który jedynie udawał, że zmieniają lokalizację. Potem pojawiły się jednak boty, które nie tylko same potrafią zmieniać pozycję, ale także „zakręcić" Pokéstopem – i łapać Pokémony. Pierwsze wersje trzeba było sobie samemu kompilować. Kolejne obsługiwało się przy pomocy ręcznie edytowanych plików konfiguracyjnych. Obecnie dostępne są już profesjonalnie wyglądające aplikacje, których obsługa sprowadza się do kilku kliknięć myszą. Można w nich ustawić miejsce startowe, poprosić o wyrzucanie zbędnych przedmiotów i oddawanie złych Pokémonów, ewoluowanie tych sensownych, a nawet wykluwanie jaj. Na dobrą sprawę brakuje już tylko automatycznej walki o gymy! Co na to Niantic? Przez chwilę wydawało się, że z botami wygra, bo przez 2-3 dni przestały działać, ale to już przeszłość. Obecnie w najgorszym razie daje bana – na parę godzin, więc tak naprawdę zupełnie sobie z tym problemem nie radzi. A problem jest potężny, bo 20 poziom można mieć już po jednym dniu takiego „grania"!

W sprzedaży pojawiły się również znane z anime charakterystyczne czapki z daszkiem – dokładnie takie jak ta, którą nosił Ash. A jeśli tego wam mało, są też nakrycia głowy i koszulki sygnowane logosami poszczególnych frakcji. Wszystkie oczywiście utrzymane w odpowiedniej kolorystyce. Gadżety znajdziecie bez problemu na portalach aukcyjnych.

Na Amazonie **można już składać pre-ordery na bransoletę Pokémon GO Plus.** To urządzenie ma oferować bardzo wygodny sposób na łapanie Pokémonów. Sparowane z telefonem za pomocą Bluetootha ma dać znać o obecności Pokémona przez wibrację i umożliwić jego złapanie bez wyciągania smartfona. Ponoć wystarczy nacisnąć przycisk, by podjąć próbę złapania stworka. Gdy się nie uda, Plus zajarzy się na czerwono, jeśli się powiedzie – na tęczowo. Cena? 35 dolarów. Premiera najpewniej gdzieś pod koniec roku – i dopiero wówczas zobaczymy, czy w praktyce bransoleta nie okaże się gadżetem pay-to-win. |CDA|

Pikachu stał się nie tylko ikoną popkultury, ale również na stałe zagościł w nauce. I to takiej całkowicie poważnej. W 2008 roku Japończycy odkryli proteinę, która pomaga w przenoszeniu impulsów elektrycznych z oczu do mózgu. Nazwali ją pikachurin.

Jeśli jesteście ciekawi, ile CP będzie miał wasz Pokémon po ewolucji, skorzystajcie z kalkulatora dostępnego na pogotoolkit.com. Wybieracie gatunek, wstukujecie CP, klikacie na Evolve i wyskakuje tabela z przedziałami, które pokazują, na jakie statsy możecie liczyć. Tamże również maksymalne wartości Combat Power dla danego Pokémona. Alternatywnie możecie też skorzystać z kalkulatora – a także innych narzędzi – na stronie pokeassistant.com.

WSPÓŁCZESNOŚĆ: 2011-?

Epidemia dotyku

Boi się świata bez handheldów: **spikain**

Uśpione sukcesem DS-a Nintendo nie spodziewało się, że sterowanie dotykowe, które zaczęło się przecież na ich własnej konsolce, po raz pierwszy zmusi ich do oddania korony króla platform przenośnych.

Tak naprawdę utrata mistrzostwa przez Nintendo była procesem, który rozpoczął się jeszcze w ubiegłym dziesięcioleciu. App Store, który w 2008 roku trafił na iPhone'y, otworzył wrota gamedevu dla mas. Nigdy wcześniej nie było tak łatwo zrobić grę, wrzucić ją do sklepu i zacząć zarabiać. Japońskiej firmie, która sześć lat temu wciąż zgarniała szalone pieniądze na swoim najzdolniejszym dziecku, DS-ie, nie przyszło więc do głowy, że przydałoby się zrewidować stare przyzwyczajenia.

Seal of Quality

Pierwszym z wielu problemów Nintendo była kontrola jakości. Lata temu sprawiała, że można było kupić dowolną grę na NES-a czy SNES-a i być niemal pewnym, że to przyzwoity tytuł. Apple natomiast się, za przeproszeniem, nie pierniczyło – do dzisiaj kontroli nie ma praktycznie w ogóle (sprawdzanie aplikacji przed wystawieniem dotyczy właściwie tylko kwestii legalności i niechcianych treści). Dlatego przeciętny człowiek może przez noc nauczyć się robić prostą gierkę, wysłać ją do Cupertino i niedługo później oglądać swoje nazwisko w sklepie. Jeszcze łatwiej jest zresztą z Google'em.

Tymczasem z Nintendo nie było tak prosto – **aby zrobić grę na DS-a, trzeba było mieć fizyczne biuro, wydane tytuły w CV, milion dolarów w gotówce i tresowanego niedźwiedzia w piwnicy.** Drugą połowę zmyśliłem, ale próg wejścia był mniej więcej właśnie taki. Duża część tych wymagań nie dotyczyła nawet kontroli jakości... nie, w sumie to nie wiem. Może dotyczyła, ale w jakiś pokręcony, niezrozumiały dla szarego człowieka (i tak typowy dla Nintendo) sposób. Krótko mówiąc: z uwagi na rozmaite wymagania Nintendo mnóstwo bardzo znanych tytułów z iOS-a i Androida nie miałoby szansy w ogóle ukazać się na DS-ie. Firma dostrzegła ten problem w obecnej generacji konsol, ale było już trochę za późno, o czym zaraz będziemy musieli porozmawiać.

Bez okularów!

Po kolei jednak. Jest 2010 rok, DS ukazał się już sześć lat temu i zaczyna powoli śmierdzieć. To znaczy wszyscy nadal za nim szaleją i z przyjemnością kupują kolejne, mniej lub bardziej usprawnione wersje konsoli, ale coraz częściej zadają sobie pytanie: co dalej? Plotki głoszą, że firma pracuje nad następną konsolką. W marcu okazuje się, że to prawda – urządzenie wygląda mniej więcej tak jak poprzednie, tylko ma ekran pozwalający oglądać trójwymiar bez okularów. Po pierwszym ogłoszeniu brzmi to jak bzdura albo pakowanie w ładne słowa czegoś, co już wszyscy znamy. Jak to: bez okularów? Trzeba zezować? Oddalać i przybliżać ekran, aż pośród szlaczków zobaczy się słonika?

Dziennikarze, którzy trzy miesiące później mieli okazję obejrzeć 3DS-a na własne oczy podczas E3 2010, donieśli, że obiecywany „ficzer" rzeczywiście działa. Może nie idealnie (kąty widzenia nie są zbyt imponujące), a niektórzy potrzebują pół godziny, żeby się do efektu 3D przyzwyczaić, ale głębia robi wrażenie i niektórym grom rzeczywiście dodaje uroku.

Już wtedy było niemal oczywiste, że nie mamy do czynienia z kolejną próbą zmiany sposobu gry. Pierwszy 3DS miał właściwie te same przyciski co DS, a oprócz ekranu i lepszych bebechów zmieniło się stosunkowo niewiele. Po raz drugi kluczowym elementem handhelda Nintendo były funkcje społecznościowe. Tym razem mogliśmy nie tylko grać z innymi przez internet i lokalnie (bezprzewodowo), ale też... streetpassować się. I to dla wielu (w tym dla wyżej podpisanego) była najlepsza nowinka, jaką wprowadziło w tej generacji Nintendo.

Zielone światło

StreetPass polega na tym, co sugeruje nazwa – dwóch osobników z 3DS-ami w kieszeniach mija się na ulicy, na ich konsolkach miga zielona lampka, a kiedy wracają do domu i odkrywają, że kogoś „złapali", we wbudowanych grach oraz innych tytułach wspierających tę funkcję (czyli chyba większości pudełkowych gier na 3DS-a) coś się odblokowuje. Na konsoli zbiera się puzzle, które po ułożeniu zmieniają się w piękną scenkę z gry prezentowaną w 3D, oraz angażuje się minięte osoby (a konkretnie ich Mii, czyli nintendowe awatary) w walkę w bieda-erpegu StreetPass Quest. W Bravely Default możemy przywoływać spotkanych graczy, a w Super Mario 3D Land na przykład dostajemy bonusowe przedmioty. Super Street Fighter IV ma nawet osobną minigrę, w której nasze figurki walczą z figurkami miniętych ludzi. W Polsce oczywiście trudno streetpassnąć się z kimkolwiek – zwłaszcza w mniejszym mieście, a już tym bardziej na wsi – ale dzięki temu każda zielona lampka sprawia radość.

3DS i Vita nie zasłużyły sobie na tak smutny los.

3DS był wspaniały, ale strasznie drogi (na starcie – 250 dolarów). Dlatego krótko po premierze Nintendo obniżyło drastycznie jego cenę (do 170 dolarów!), a tym, którzy już kupili konsolkę, nadało status ambasadorów i uprawniło ich do pobrania 20 gier ze starszych platform (w tym 10 z GBA – a te do dzisiaj nie są dostępne dla zwykłych śmiertelników). Sprzedaż 3DS-a nabierała powoli tempa – pomagał fakt, że od początku miał całkiem niezłe wsparcie zewnętrznych wydawców, a i Nintendo nie próżnowało.

NGP

Tymczasem Sony szykowało się do ponownej ofensywy. Już raz sprzedało 80 milionów PSP, a dzięki kolejnym modelom tego sprzętu nauczyło się robić handheldy. No dobra, przecież nikogo w ten sposób nie oszukam. Nie nauczyło się. PSP symulowało „stacjonarne doświadczenia" na małym ekranie, więc Next Generation Portable miało to robić jeszcze lepiej i na jeszcze większą skalę. Wyższa rozdzielczość, absurdalnie mocne jak na konsolę przenośną wnętrzności, dotykowy ekran, dotykowy panel z tyłu, funkcja Near udająca StreetPass (z marnym skutkiem)... Co mogło pójść nie tak?

Okazało się, że gry na Vitę mało komu opłaca się robić – pełnię jej potencjału wykorzystać mogły tylko duże studia, które wolały zamiast tego wydawać swoje tytuły na stacjonarnych platformach. Vita względnie dobrze sprzedała się właściwie jedynie w Japonii, bo japońscy twórcy z racji handheldowego odchyłu(*) się od niej nie odwrócili. Podobnie jak developerzy niezależni – tylko że w te same gierki indie na ogół można zagrać na dużym ekranie komputera lub stacjonarki, więc nawet to nie przekonało zachodniego odbiorcy. Szacuje się, że Vita

rozeszła się w kilkunastu milionach egzemplarzy. Zresztą na szacunkach musimy poprzestać, bo Sony – co chyba jest najbardziej wymowne – od trzech lat nie podało żadnej oficjalnej liczby. Ba, nawet nie wspomina o Vicie przy okazji kolejnych growych imprez.

Największym przegranym tej generacji handheldów jest więc zdecydowanie Sony. Stworzyło wspaniałą platformę, której nie kupił prawie nikt. Najważniejsze wydane na niej gry to gorszy Minecraft, gorsze Uncharted, gorszy Assassin's Creed, gorszy Killzone, gorsze Call of Duty, gorszy Wipeout... a także reedycja Persony 4 (z PS2), remaster Final Fantasy X (dostępny też na PS3 i PS4), Danganronpa (dostępna na PC) i tak dalej. Słowem: kocham moją Vitę, ale nigdy nie powiedziałbym, że jest niezastąpiona. A o to w handheldach chodzi – o doświadczenia niedostępne na innych platformach, gry dostosowane do zabawy poza domem, na łóżku, w ogrodzie, w WC.

Gdzie moje sto milionów?

W maju dowiedzieliśmy się, że Nintendo sprzedało (sklepom, ale w tej chwili liczba egzemplarzy, które trafiły do ludzi, jest pewnie zbliżona) 60 milionów pudełek z 3DS-ami. Kolejne wersje (więcej na następnej stronie) trochę tę sprzedaż podbiły, ale nie da się ukryć, że **lata świetności handheldów już minęły**. Przynajmniej do czasu, aż – trzymajmy kciuki – Nintendo wyda coś, bez czego tłumy nie będą mogły żyć. Smartfony na razie sukcesywnie zabijają ten rynek, odbierając graczy niedzielnych, którzy „i tak przecież już mają telefon". Ci coraz rzadziej doceniają różnice pomiędzy prawdziwymi (choć kompaktowymi) grami. I trzeba się liczyć z tym, że za kilka lat będą dobrze wspominać nie pełnokrwistego (choć kompaktowego) erpega, bijatykę albo dobrą platformówkę, tylko match-3, clickera i klona klona klona tycoona. Oczywiście przesadzam, ale wystarczy spojrzeć na różnice pomiędzy Pokémon X/Y oraz Pokémon GO. Pomijając fenomen tego ostatniego, nie da się ukryć, że jest to znacznie gorsza gra. A przecież o gry w graniu chodzi, prawda?

Co dalej? Sony prawdopodobnie daruje sobie kolejny handheld. Normalnie nie lubię takiego złowróżenia, ale w tej sytuacji trudno wyobrażać sobie, że ktoś w zarządzie firmy da zielone światło na następcę Vity. Nintendo natomiast zjednoczyło sekcje odpowiedzialne za stacjonarki i konsole przenośne – to (a także miliard plotek, wycieków i spekulacji) może zapowiadać duże zmiany w podejściu firmy do handheldów. Jakakolwiek by była ich kolejna kieszonsolka, warto im kibicować – pomimo wielu dobrych gier na iOS-a, Androida i Windowsa Phone'a niektórych schematów rozgrywki po prostu nie da się odtworzyć na ekranie dotykowym. A na stacjonarnych platformach zwyczajnie się tego nie robi. Kochajmy więc handheldy.

(*) To nie przypadek, że jedyne „udane" handheldy powstawały w Japonii – styl życia mieszkańców tego kraju sprawia, że przenośne granie od lat było tam ważniejsze od stacjonarnego. Teraz widać to najbardziej – PS4 jest tam zaskakująco popularne, a i tak niemal tydzień w tydzień sprzedaje się gorzej niż 3DS. Nie wspominając już o smartfonach.

Drugi plan

DragonBox Pyra

Następca Pandory, który... jeszcze się nie ukazał. Prawdopodobnie będzie się zaliczać już do kolejnej generacji konsol, ale jako że nasz cykl o konsolach przenośnych kończy się na tym numerze CD-Action, wypada wspomnieć o Pyrze właśnie teraz. To pełnoprawny komputer zmieszczony w obudowie niewiele większej od 3DS-a, z pełną klawiaturą, zestawem przycisków do gry i całkiem niezłą specyfikacją. Będzie drogi, ale fajny. Idealny dla miłośników handheldów (szczególnie tych z wielkopolskiego), którzy nie mają co zrobić z pieniędzmi.

Neo Geo X

Tak, to po prostu kolejny handheld Neo Geo uruchamiający klasyczne tytuły SNK. To pierwsza taka konsolka od wydanego kilkanaście lat wcześniej Neo Geo Pocket Color – urządzenie dedykowane jest jednak tylko najbardziej hardkorowym fanom, jako że cena (200 dolarów) i liczba gier (36, w tym 20 wbudowanych) raczej nie zachwycają.

Nvidia Shield Portable

Nvidia zabłądziła i wydała tablet z kontrolerem, ale zanim to nastąpiło, powstał Shield Portable. Całkiem przyzwoite urządzenie służące głównie do streamowania gier z peceta (minimum GTX 950), ale działające na Androidzie i posiadające też kilka „swoich" tytułów. Dopóki ktoś nie sprawi, że będzie się dało na Vicie streamować gry z komputera – jest to chyba najtańszy i najwygodniejszy handheld z takimi możliwościami.

3DS poradnik kupującego

Średnio raz na 12 minut otrzymuję wiadomość, w której ktoś pyta mnie, który model 3DS-a kupić. Jako że łączna objętość moich odpowiedzi przekracza już pewnie format encyklopedii, a zazwyczaj powtarzam te same informacje – czas sprowadzić je do „sprawdź w CD-Action 10/2016".

Problem pod tytułem „kupiłbym 3DS-a, ale nie mam pojęcia, od czego zacząć" jest zupełnie zrozumiały. Nintendo niestety nie potrafi sensownie nazywać swoich konsol, a oprócz tego traktuje nasz rynek po macoszemu i nawet nie stara się komukolwiek czegokolwiek wyjaśniać. Chcąc kupić 3DS-a, stajemy przed wyborem spośród pięciu modeli. Nie dziwota, że ktoś, kto nie interesował się nimi na własną rękę i nie szperał w internecie, nie ma pojęcia, od czego zacząć.

A ja wiem, od czego zacząć: od dylematu „DS czy 3DS?". Starusieńkiego, używanego DS-a Lite lub DSi w dobrym stanie można kupić nawet za 100 złotych. Warto jednak zastanowić się nad 3DS-em, który jest z poprzednikiem wstecznie kompatybilny – a na najniższym progu cenowym nie jest wcale drogi (patrz: tabelka na następnej stronie). 3DS oprócz gier z DS-a ma też własną, ogromną bibliotekę solidnych tytułów oraz spory katalog klasycznych produkcji ze starych handheldów i stacjonarek.

Wyboru modelu 3DS-a trzeba podjąć zgodnie z własnymi przekonaniami i sumieniem. Jeżeli zależy wam głównie na samych grach, a nie chcecie wydawać fortuny – najtańsze opcje (3DS lub 2DS) są dla was. Cała reszta – duże ekrany, szybsza przeglądarka internetowa, wymienne panele, bardziej stabilne 3D – to tak naprawdę dodatki, bez których wcale nie będzie wam się żyło źle. Nawet drugi analog jest wspierany stosunkowo rzadko – oczywiście jeżeli wiecie, że 3DS będzie waszą maszynką do Monster Huntera, to lepiej zaopatrzyć się w Circle Pad Pro (przystawka z drugim kółkiem) albo po prostu New 3DS-a.

Pozostaje też kwestia exclusive'ów – w tej chwili nie ma ich zbyt wielu i nie zapowiada się, żeby było. Oprócz kilku indyków oraz gier ze SNES-a jedynym tytułem wymagającym przedrostka „New" jest Xenoblade Chronicles 3D... czyli port erpega na 100 godzin, który ukazał się na Wii. Ponadto niektóre gry działają lub wyglądają nieco lepiej – np. Monster Hunter 4 Ultimate, Monster Hunter Generations, Hyrule Warriors Legends czy SteamWorld Heist. Jest ich łącznie może kilkanaście i w żadnym przypadku nie jest tak, że dany tytuł jest „niegrywalny" na zwykłym 3DS-ie.

Porównanie modeli

	3DS	3DS XL	2DS	New 3DS	New 3DS XL
Najniższa dostępna cena	ok. 350 zł z grą The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	ok. 450 zł	ok. 400 zł z grą Pokémon pierwszej generacji (Red, Blue, Yellow)	ok. 700 zł	ok. 850 zł
3D bez okularów	tak	tak	nie	tak	tak
Analogi	1 + możliwość dokupienia przystawki Circle Pad Pro, którą wykorzystuje stosunkowo niewiele gier	1 + możliwość dokupienia przystawki Circle Pad Pro, którą wykorzystuje stosunkowo niewiele gier	1	2	2
Czas pracy na baterii	ok. 5 h	ok. 7 h	ok. 5 h	ok. 7 h	ok. 8 h
NFC do Amiibo	można dokupić przystawkę	można dokupić przystawkę	można dokupić przystawkę	wbudowane	wbudowane
Wymiary (mm)	134 x 74 x 22	156 x 93 x 22	144 x 127 x 20	142 x 80,5 x 21,5	160 x 93,5.x 21,5
Rozmiary ekranów (rozdzielczość to zawsze 400 x 240 górny i 320 x 240 dolny)	3,53" górny, 3,02" dolny	4,88" górny, 4,18" dolny	3,53" górny, 3,02" dolny	3,88" górny, 3,33" dolny	4,88" górny, 4,18" dolny
Główne zalety	stosunkowo tani	większy ekran, lepsza bateria	stosunkowo tani, śliczny i matowy	wymienne panele w obudowie, dodatkowy „dzyndzel" służący za prawy analog, ekran zauważalnie większy niż w zwykłym 3DS-ie, śledzenie wzroku (bardziej stabilne 3D), mocniejszy sprzętowo (dobra przeglądarka, filmy na YouTubie w 3D, szybsze działanie systemu...)	dodatkowy „dzyndzel" służący za prawy analog, duży ekran, śledzenie wzroku (bardziej stabilne 3D), mocniejszy sprzętowo (dobra przeglądarka, filmy na YouTubie w 3D, szybsze działanie systemu...)
Główne wady	stosunkowo niewielkie ekrany	większy ekran to większe piksele; 3D wygląda lepiej, ale ogólnie gry – niekoniecznie	brak 3D, brak zawiasu, stosunkowo niewielkie ekrany	cena	cena, brak wymiennych paneli w obudowie, większy ekran to większe piksele; 3D wygląda lepiej, ale ogólnie gry – niekoniecznie

FAQ

Do czego są przypisane gry na 3DS-ie?

Do konsoli. Nintendo wprowadziło system kont dość późno, więc jeżeli chcemy np. przesiąść się z 3DS-a na New 3DS-a, nie wystarczy zalogować się do nowego konta i pobrać swoje gry. Trzeba przeprowadzić system transfer, który przeniesie wszystko bezprzewodowo. Aha – nie da się przenieść danych z New 3DS-a na 3DS-a. Nie żeby ktokolwiek miał powód, żeby to robić.

Czy 3DS ma blokadę regionalną?

Tak. To pierwszy handheld Nintendo z blokadą regionalną (dotyczyła ona jeszcze paru gier na DSi) i, miejmy nadzieję, ostatni.

Czy w takim razie brać amerykańskiego, czy europejskiego?

Europejskiego. Niektóre gry są szybciej tutaj, inne – w USA. Najważniejsze jednak, że w tej chwili gry z polskiej dystrybucji po prostu bardziej się opłacają niż sprowadzanie nowych tytułów ze Stanów.

Słyszałem, że dodawanie przyjaciół na 3DS-ie to piekło.

Dobrze słyszałeś. Trzeba wprowadzić specjalny kod znajomego i podać jemu swój kod, bo nigdzie nie wyskoczy mu powiadomienie, że go dodałeś. Tragedia. Ma to swój urok, ale, no – tragedia.

Czy nie lepiej poczekać na NX?

Trudno powiedzieć – w tej chwili nie mamy pojęcia, czy NX będzie handheldem, stacjonarką, czymś pomiędzy, czy ani tym, ani tym. Raczej zalecałbym cieszyć się chwilą i skorzystać z niej, żeby nadrobić zaległe dziesiątki tytułów wartych ograna na 3DS-ie.

Ile kosztują gry na 3DS-a? Czy cyfrowo można kupować w złotówkach?

130-160 zł, zależnie od gry i sklepu. Można kupować w złotówkach przy pomocy karty płatniczej lub punktów do eShopu, które nabyć da się w niektórych punktach prasowych albo w internecie.

Nintendo to tylko Mario, Zelda i Pokémony.

Nie. I to nawet nie jest zabawne.

Jaka jest polityka używanych gier/grania przez sieć/dodatkowych kart pamięci?

Żadna. Nintendo to firma, która w 1996 roku pozostała przy kartridżach, bo nie podobało jej się, że z CD tak długo wczytują się dane. Nie ograniczają więc sprzedaży używek, nie każą płacić za grę online i pozwalają korzystać z dowolnych kart SD (3DS) / Micro SD (New 3DS).

Co z piractwem?

Rynek gier na DS-a był zalany piratami, łatwo było też kupić kartridż z wejściem na kartę SD i trzymać na nim wiele gier. Z 3DS-em nie jest tak łatwo – taki kartridż jest drogi i na wiele sposobów uciążliwy w utrzymaniu. Dlatego piractwo nie jest aż takim problemem jak w poprzedniej generacji. |CDA|

Wiedźmin za 2 złote

Alle-coś-tu-nie-gro, konstatował: **Papkin**

„WIEDŹMIN 3: DZIKI GON. DOSTĘP DO KONTA STEAM Z GRĄ WIEDŹMIN 3 +9 DLC (Krew i wino itp.) Do konta dodatkowo losowy klucz STEAM !!! 1szt.=1 Losowy Klucz Steam 10 szt. = 10 Losowych kluczy Steam ! Cena: 2 złote".

No sami powiedzcie: nie skusilibyście się? Allegrowy użytkownik taniekonto trafił w swój czas, akurat Woodstock wydrenował mi kieszeń, a tu proszę: trzeci Geralt z dodatkami za cenę loda karmelowego marki Zapp! No to wziąłem. A chwilę potem zgarnąłem Far Cry'a: Primala, Dooma, GTA V i jeszcze jednego Wiedźmina (bo właściwie czemu nie). No i proszę: **za 13 złotych polskich otrzymałem dostęp do najważniejszych premier ostatnich miesięcy** i powód, by znów wychwalać tę naszą polską gospodarność.

Kontakt!

Ale jakoś mi tak ciążył wzrok Temidy, zapytałem więc sprzedawcę Mani-3k9ra, czy aby nie łamię prawa. „Witam, współdzielenie konta jest jak najbardziej legalne. Wszystkie sprzedawane przez nas konta należą do nas, więc nikt nie może ich usunąć" – uspokoił me sumienie. Zapytana o legalność transakcji Aleksandra Kuc-Makulska, radca prawny z kancelarii Hogan Lovells, ma wątpliwości: – *Osoba, która legalnie pobrała program, może go odsprzedawać osobom trzecim* – mówi. Uwrażliwia jednak: – ***Odsprzedanie programu nie może prowadzić do powiększenia liczby aktywnych licencji.*** *Tym samym użytkownik Steama powinien wyzbyć się swojej kopii, co w przypadku udostępniania konta na Steamie wydaje się oczywiście niemożliwe.*

Kluczowy zdaje się wyrok, jaki wydał w lipcu 2012 Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej. Sąd orzekł wówczas, że jeśli kupimy produkt dostępny w formie cyfrowej – możemy go odsprzedać. Dla Steama, Origina i Uplaya oznaczało to – przynajmniej w teorii – pocałunek śmierci. Wyobraźcie sobie no sytuację, w której po zaliczeniu nowego Deus Eksa opychacie swój klucz innemu graczowi...

By jednak nie realizować wyroku trybunału, giganci zastosowali wybieg. Po zmianach w steamowym regulaminie (które musiał zaakceptować każdy użytkownik) wcale nie „kupujemy" tytułów, lecz jedynie je wypożyczamy. W uplayowym statucie znajduje się natomiast zapis: „Usługi są przeznaczone tylko do użytku osobistego i w żadnym wypadku nie należy ich w jakikolwiek sposób używać w celach komercyjnych. **Użytkownik zobowiązuje się bezpośrednio lub pośrednio nie sprzedawać (...) na rynek Zawartości**". Origin zabezpieczył się natomiast formułką, w myśl której gry mogę odsprzedać „w przypadkach jednoznacznie dopuszczonych przez EA na piśmie". W każdej z trzech sytuacji kupujemy licencję na korzystanie z gry. Nie zaś egzemplarz, jakim moglibyśmy później gospodarować podług własnego widzimisię.

kradnij teraz

Wróćmy jednak do tych moich sprzedawców, którzy – gdy już przelałem na ich konta złotówki – umożliwili mi dostęp do swoich kont. Ot – przesłali loginy i hasła opatrzone sugestią, by grać offline. Steam Guard, oczywiście, ani śmiał zepsuć mi zabawę (w sytuacji, gdy zechcesz zalogować się na nowym komputerze, powinien poprosić o mailową weryfikację, ale bardzo łatwo da się tego „strażnika" wyłączyć).

Ale zaraz, zaraz...

...czy Steam nie wprowadził przypadkiem opcji kasowania gier z konta? Ależ ktoś mógłby popsuć zabawę tym tysiącom posiadaczy Dzikiego Gonu, którzy wysupłali za wysiłki Redów dwa złote polskie... I „ktoś" zepsuć zechciał. Wystarczyło wejść na stronę pomocy technicznej, kliknąć na ikonkę niechcianej gry, wykonać jeszcze dwa pacnięcia... i z tysięcy gardeł właśnie wyrwały się okrzyki rozpaczy.

Tak mi się przynajmniej wydawało.

„Grę można skasować, ale nie na stałe. Wszystko jest napisane w opisie aukcji, jak ją przywrócić. Nikt nie usunie :)" – oświecił mnie TanieKonta. Faktycznie, było. Cała procedura okazała się zresztą banalnie prosta, nie zdziwiło mnie zatem, że raptem parę godzin po exodusie, jaki zafundowałem kupionym na Allegro kontom, gra wróciła do bibliotek.

Cóż począć, nie przepadam za tym całym „przegrywaniem", napisałem więc w sprawie wyżej wymienionych aukcji do Allegro, artykułując, że skoro steamowy regulamin stwierdza, iż z jednego konta może korzystać do 10 komputerów, to wypadałoby jakoś na sprawę zareagować. Zwłaszcza że takie praktyki szkodzą rynkowi. Elżbieta Baraniak z Allegro wysłała mi maila, w którym poprosiła o cierpliwość, gdyż musi tę sprawę skonsultować. Tydzień później napisała: „Przepraszam za wydłużony czas oczekiwania na odpowiedź. (...) W ciągu kilku dni powinien Pan dostać od nas informację w tej sprawie". Było to szesnastego maja. Siódmego lipca przesłałem pani Elżbiecie informację, że szykujemy na temat Allegro artykuł i że prosiłbym o sprecyzowanie, jak jej firma zapatruje się na sprzedaż steamowych kont z grami i czy zdarzały się przypadki reklamowania takich aukcji. Dostałem odpowiedź. O dziwo – tego samego dnia!

Zejście awaryjne

Odezwał się Paweł Klimiuk, dyrektor komunikacji korporacyjnej. „To, czym wolno handlować na Allegro, a czym nie, opisuje regulamin. (...) W przypadku kont Steam, działając w oparciu o ustawę o świadczeniu usług drogą elektroniczną, możemy reagować (np. usuwać wątpliwe aukcje, blokować konta), jeśli otrzymamy tzw. wiarygodne zawiadomienie od uprawnionego właściciela. (...) Współpracujemy w tym zakresie z organami ścigania, ale o tym pewnie będziemy mogli napisać więcej jutro". Niestety, jutro nie nadeszło.

Gdy piszę te słowa, na Allegro znajduje się 30 aukcji, na których można kupić Dziki Gon w cenie od 1 do 5 złotych. Krótkie rendez-vous z kalkulatorem później dowiaduję się, że w ciągu dwóch tygodni samego tylko Wiedźmina zakupiły 352 osoby. GTA V – 212 ludzi, Dooma – 154. Nie są to ogromne liczby. Ale na tyle duże, że dystrybutorzy i wydawcy powinni zareagować.

Reagują? Duży dystrybutor poprosił mnie, by o nim w tym tekście nie wspominać. PR-owiec CD Projekt Red odmówił komentarza. Przedstawiciel Ubisoftu „przesłał pytania do Paryża", gdzie chyba zostaną po wieki wieków. Reprezentant Electronic Arts zignorował moje zapytanie, choć ponowiłem je jeszcze dwukrotnie.

Szkoda. Po te akurat dwa złote naprawdę warto się schylić. **|CDA|**

Linux zagościł również na superkomputerach – ale tutaj często występuje w specjalnie zmodyfikowanych, unikatowych wersjach.

Linux

To już 25 lat

Szuka alternatywy dla Linuksa: **Krigore**

„Cześć wszystkim! Robię darmowy system operacyjny dla komputerów AT. Pracuję nad nim od kwietnia i niedługo będzie gotowy" – tak w wolnym tłumaczeniu wyglądał początek wiadomości, którą równo 25 lat temu napisał Linus Torvalds na jednej z grup dyskusyjnych. Dziś jego system odpowiada za obsługę niemal całego internetu, ale i sprawia, że stare komputery dostają nowe życie.

Ci, którzy poznali twórcę Linuksa osobiście, mówią, że jest człowiekiem trudnego charakteru, ale bywa też skromny. Być może dlatego chciał nazwać swój system inaczej – Freax, co miało niby podkreślać fakt, że nie trzeba na niego wydać ani jednej fińskiej marki (choć na pewno i nie bez powodu kojarzyło się też ze słowem „freaks", czyli „dziwolągi/dziwaki"). Właściwa nazwa pojawiła się dopiero parę tygodni po ogłoszeniu trwających nad systemem prac. Potrzebne było miejsce na serwerze FTP i współpracownik Linusa po prostu nazwał projekt powszechnie dziś kojarzonym słowem. Twórca ostatecznie na to przystał.

Dwie połówki

Wbrew temu, co może się wydawać, system nie powstał w próżni i od zera. **To, co nazywamy Linuksem, to tak naprawdę jądro**, czyli najbardziej podstawowy pośrednik między softem a sprzętem, oraz biblioteki GNU – projektu, który działał już od jakiegoś czasu i miał przynieść darmowy system operacyjny. Linus pożyczył więc całą „obudowę" z GNU, zmuszając ją do działania z jądrem, które stworzył, a które to korzystało z rozwiązań i pomysłów zaczerpniętych ze starszego systemu Unix. Stąd więc niektórzy twierdzą, że Linux jest systemem unixopodobnym i tak naprawdę powinien nazywać się GNU/Linux – utarło się jednak, że w powszechnym użyciu jest jedynie ostatni człon.

W swej podstawowej wersji Linux okazał się dla typowego użytkownika dość nieprzyjemny, bo był w surowej, pozbawionej towarzyszących aplikacji czy rozwiązań formie – pojawiła się więc konieczność pośrednictwa pomiędzy garstką klepiących kod nerdów a końcowym odbiorcą, który nie musi mieć pojęcia o kodzie, ale za to chce korzystać z pracy entuzjastów na co dzień. Stworzono więc dystrybucje. **To właśnie dystrybucja jest tym, co my, laicy, intuicyjnie nazywamy systemem operacyjnym**: to kompletna, przygotowana do zainstalowania na danym sprzęcie paczka softu, która będzie odpowiadać za całościowe działanie komputera, ale i zawierać określone narzędzia i aplikacje użytkowe. To taki gotowy system, przygotowany najczęściej z myślą o określonym odbiorcy końcowym, np. administratorze serwerowni czy użytkowniku domowym.

Chałupniczy projekt stał się silnikiem całego internetu.

Pierwsze dystrybucje pojawiły się stosunkowo szybko, bo już w 1993 roku. Najstarsza to Slackware Linux, który został wydany 16 lipca 1993 roku, miesiąc później zaś pojawił się Debian. Ostatni na scenę wkroczył Red Hat pochodzący z 1994 roku. Nie piszę o nich przypadkowo: **wszystko, co dzieje się obecnie w świecie Linuksa, jest pochodną lub odpryskiem tych trzech pierwszych dystrybucji**. To filary, na których stoi świat tego systemu operacyjnego.

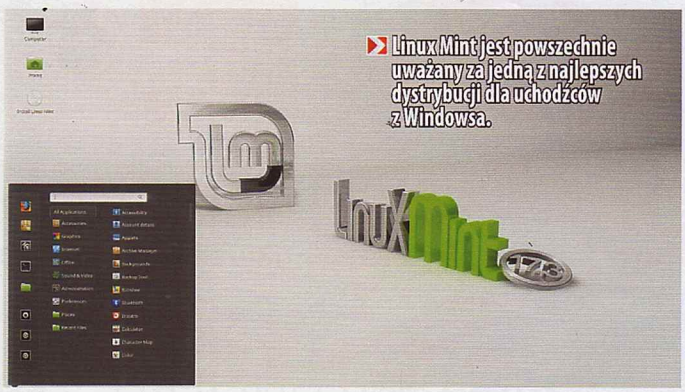
Dla firmy i domu

Z początku dystrybucje były wyłącznie kwestią wygody użytkowników, szybko jednak przerodziły się w poważne biznesy. Ale jak, skoro Linux jest darmowy? Okazja do zarobku pojawiła się w dwóch obszarach. Dystrybucje Linuksa – jeśli porównać je choćby do Windowsa – są pod pewnym względem unikatowe: to w istocie system operacyjny plus repozytorium. To ostatnie jest miejscem, skąd dana wersja Linuksa pobiera i instaluje soft – taki dostosowany do konkretnego systemu operacyjnego odpowiednik sklepu z oprogramowaniem. Tam właśnie użytkownicy mogą znaleźć zarówno nowe wersje, jak i niezainstalowane jeszcze oprogramowanie. To właśnie dostęp do repozytorium i wsparcie dla samego systemu są głównymi przyczynami, dla których w przypadku komercyjnych wersji systemów Linux ich twórcy pobierają opłaty.

Obok płatnych i przeznaczonych dla profesjonalistów systemów, choćby spod znaku Red Hat, istnieje jednak cała rzesza zupełnie darmowych, stworzonych z myślą o indywidualnym użytkowniku. **To w pełni funkcjonalne alternatywy dla Windowsa, jak choćby Ubuntu**, który jest prosty w obsłudze, ma świetną, otwartą na początkujących społeczność i jednocześnie oferuje pokaźną bazę aplikacji z wieloma najpopularniejszymi na czele. Jest i oparty na nim Linux Mint, który domyślnie bardzo przypomina Windowsa 7, pozwalając w miarę bezboleśnie

Programista też człowiek

Według strony LinuxCounter w kodzie jednej z ostatnich wersji Linuksa słowo „crap" zostało użyte 179 razy, „shit" 136 razy, „fuck" 41 razy, „bastard" 24 razy, ale „piss" już tylko 6 razy.



Linux Mint jest powszechnie uważany za jedną z najlepszych dystrybucji dla uchodźców z Windowsa.

Linux znalazł zastosowanie przede wszystkim jako system serwerów sieciowych: obsługuje aż 98% z nich.

przesiąść się na nowe środowisko. Jak ktoś stawia pierwsze kroki, to powinien zacząć przygodę właśnie w ten sposób.

Jak wspomniałem wcześniej, główną zaletą dystrybucji jest fakt, że te bardzo często dostosowane są do konkretnych zastosowań. Z tego powodu **powstała cała gałąź systemów dla leciwych komputerów**: SliTaz, który wymaga do działania 256 MB RAM-u, Lubuntu, który jest w zasadzie wspomnianym wyżej Ubuntu przyciętym właśnie po to, by ogarnąć stare maszyny, czy w końcu LXLE, będący rozwiązaniem dla ludzi, którzy również chcą wycisnąć ostatnie soki ze starszych pecetów, ale szukają rozwiązania wyposażonego w komplet narzędzi, a do tego nieźle wyglądającego. Wszystkie te systemy mają wspólną cechę: zostały tak zoptymalizowane, by jak najmniej obciążać mający swoje lata komputer, przez co pozwalają np. odwlec w czasie konieczność wymiany sprzętu.

Linuksy to również niezastąpione narzędzia do ratowania komputerów, które padły z różnych przyczyn software'owych. Najczęściej występują w postaci kompletnego rozwiązania, które pobieracie i wypalacie na CD lub DVD – po wprowadzeniu zmian w kolejności bootowania taki Linux uruchomi się bezpośrednio z nośnika, pozwoli na diagnozę oraz – jeśli to możliwe – naprawienie problemu. Co ciekawe, wiele takich płyt umożliwia nawet postawienie na nogi uszkodzonego systemu z rodziny Windows. Warte wymienienia są choćby System Rescue CD czy Ultimate Boot CD. Oparte na Linuksie rozwiązania oferują też niektórzy producenci softu antywirusowego, taką płytę ratunkową mogliście znaleźć w CD-Action 09/2011.

Linus Torvalds do tej pory dłubie przy Linuksie i jest jednym z najaktywniejszych członków społeczności.

To dopiero początek?

Przez 25 lat od premiery Linux, dzięki skupionej wokół niego społeczności, rozwinął się w znaczącą pozycję wśród systemów operacyjnych, szczególnie tych specjalnego zastosowania. Wysiłek włożony w system przez entuzjastów jest tak wielki, że w zasadzie już nie do odtworzenia na komercyjnych warunkach i w rozsądnych granicach. Ktoś policzył, że gdyby jakaś firma zechciała dziś napisać Linuksa od zera, musiałaby zatrudnić niemal 6 tys. osób – każdą na rok – i wydać na ten cel grubo ponad 340 mln dolarów. Oczywiście to obliczenia teoretyczne oparte na kosztach pracowniczych i fakcie, że Linux składa się z niemal 19 mln linii kodu. W ujęciu całościowym koszt ten – według badań zleconych przez Unię Europejską – przekroczyłby ponoć 1,2 miliarda dolarów. A i pewnie jakościowo nie byłoby to to samo: w końcu coś robione z pasją na ogół wychodzi lepiej niż wyklepana na etacie chałtura, nie?

O dziwo, przez te wszystkie lata twórca systemu nie zardzewiał: ten niegdyś dwudziestojednoletni student z uniwersytetu w Helsinkach stał się co prawda jedną z głównych twarzy Linuksa, ale równocześnie wciąż jest najaktywniejszym członkiem społeczności pracującej nad kodem. Tylko w zeszłym miesiącu Linus Torvalds zaproponował 21% ze wszystkich zgłoszonych zmian, w ujęciu całościowym zaś odpowiada za 3% zgłoszeń w historii Linuksa.

Uśmiechnięty pingwin

Podobnie jak w przypadku całego systemu również i tutaj inicjatywa wyszła od Linusa Torvaldsa – wpadł on na pomysł użycia sympatycznego nielota, ale wykonania podjął się Larry Ewing. Tux został stworzony na potrzeby konkursu na logo systemu, ostatecznie wziął udział w trzech takowych, a nie wygrał w żadnym – dlatego w społeczności miłośników systemu często opisywany jest jako „maskotka Linuksa, ale nie logo". Imię to przede wszystkim skrót od angielskiego „tuxedo" (smoking), tym niemniej wiele osób rozwija je również jako „Torvalds Unix". Zwierzak bardzo szybko na stałe wrósł w pejzaż Linuksa, stając się dla tego świata mniej więcej tym, czym jest Mario dla Nintendo: Tux pojawił się w wielu grach, z jego wizerunku korzystają niektóre dystrybucje systemu. A według żartobliwej legendy pingwin stał się systemowym zwierzakiem dlatego, że gdy Torvalds był na poświęconej Linuksowi konferencji w Australii, został podziobany przez wściekłego ptaka i zaraził się rzadką, przenoszoną przez niego chorobą.

Oczywiście nie samym Linusem Linux żyje. Według serwisu Black Duck nad systemem pracuje niemal 16 tys. programistów. Nic zatem dziwnego, że Linuksa boją się największe potęgi. Plotka głosi, że Microsoft na walkę z darmowym systemem wydał setki milionów dolarów (choć ostatnio się przeprosili i np. chmury Microsoftu obsługują systemy uniksopodobne, w tym Linuksa, a same programy dla niego można uruchamiać natywnie z poziomu Windowsa, korzystając z tzw. podsystemu Windows dla systemu Linux). Na razie jednak twórca Okien może spać spokojnie: **o ile Linux odpowiada za obsługę 98% serwerów w sieci, to wśród domowych użytkowników jego udział jest śladowy: to ledwie 2,6%, według Steama – 0,81% graczy**. Mało? Niby tak, ale entuzjaści systemu twierdzą, że to wciąż tak naprawdę początek. |CDA|

Gramy na Linuksie

Sposobów jest kilka. Można próbować poprzez Wine, czyli zestaw bibliotek pozwalających na odpalanie programów napisanych z myślą o Windowsach. Na podstawie Wine działa aplikacja PlayOnLinux, która ułatwia instalowanie i konfigurację dzięki skryptom stworzonym z myślą o konkretnych grach i programach. Wielkim ułatwieniem jest również fakt, że Steam wspiera granie na Linuksie. Po zainstalowaniu klienta wyświetli zgodne tytuły, a i system opracowany przez Valve – SteamOS – jest w istocie opartą na jądrze Linuksa zmodyfikowaną dystrybucją Debian. Oczywiście cudów nie ma: baza dostępnych gier, choć dawno już przekroczyła tysiąc, jest dużo uboższa, choćby o wiele tytułów AAA, a i wydajnościowo Linux i SteamOS wypadają słabiej od Windowsa.

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

Człowiekowi nigdy nie dogodzisz. Najpierw chce być mądrzejszy od wszystkich, a potem narzeka, że dookoła sami debile.

Teleankieterem być...

Garść ankiet przeprowadzanych przez telefon. Wszystkie autentyczne.
A – ankieter
R – rozmówca

A: Dzień dobry. Przeprowadzamy badanie na temat zwyczajów słuchania radia. Czy zgodzi się pan na przeprowadzenie ankiety?
R: A czy pani jest z agencji towarzyskiej?
A: Nie...
R: Bo my tu właśnie z kolegami pijemy i potrzeba nam kobiety, to może by pani do nas wpadła, taki miły głosik?

A: Dzień dobry. Nazywam się XY. Czy zgadza się pan na udział w ankiecie?
R: Niestety nie odpowiem teraz na pytania, bo jestem chory i nie mam przyjemności.

A: Dzień dobry. Nazywam się XY. Czy zgadza się pan na udział w ankiecie?
R: Nie mogę odpowiedzieć, mam psa, kota, wnuczkę i obłęd w oczach.

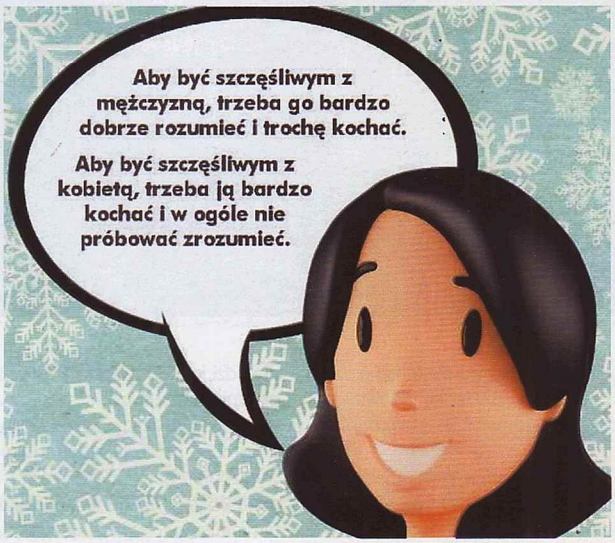
A: Ankieta jest anonimowa.
R: To znaczy, że nie trzeba podawać żadnych osobów zamieszkujących ze mną?

A: Dzień dobry. Czy zgadza się pan na udział w ankiecie?
R: Nie odpowiem, bo jedną nogę trzymam w kieszeni, a drugą w jeszcze gorszym miejscu.

A: Dzień dobry. Nazywam się XY. Czy zastałem może kogoś w wieku 15-25 lat?
R: Tak, babcię.

A: Dzień dobry, dodzwoniłam się do mieszkania prywatnego czy do firmy?
R: A dokąd się pani chciała dodzwonić?
A: Do mieszkania prywatnego.
R: Ale jakiego?
A: Jakiegokolwiek.
R: To wie pani co, pani się najpierw dowie, do kogo chce się dodzwonić, i potem dopiero zadzwoni.
A: Tak. To żegnam.

OBRAZEK NUMERU



A: Dzień dobry. Jestem ankieterem...
R (jakaś babcia): Więc słucham.
A: Mieszka pani na wsi czy w mieście?
R: Nie wiem...
A: *(jeszcze raz wolno i wyraźnie)* Mieszka pani na wsi czy w mieście??
R: Nie wiem...
A: *(zaskoczona trochę)* Nie wie pani, czy to wieś, czy miasto?
R: Nie wiem...
A: A ile ma pani lat?
R: Nie mam...
A: Ile ma pani lat?!
R: Nie mam....
A: *(wybita z rytmu, pyta inaczej)* W jakim jest pani wieku?!
R: Nie wiem...
A: Hm... dziękuję. Do widzenia.

Różności

<agata> Wczoraj w tramwaju ustąpiło mi miejsca dwóch facetów. :)
<darkstone> I co, zmieściłaś się?

Każdy, kto próbował kiedyś puścić cichacza w towarzystwie, wie, jak operować sprzęgłem w samochodzie.

Ostatnio babcia strzeliła focha. Spytała, czemu nie mam pracy. Za jej czasów praca była. „Wojna też" to nie była najlepsza riposta.

Kiedy Miley Cyrus półnaga liże młot budowlany do wyburzeń, to nazywane jest to „sztuką"... Kiedy ja to robię, to jestem „pijany" i „mam zakaz wstępu do Castoramy".

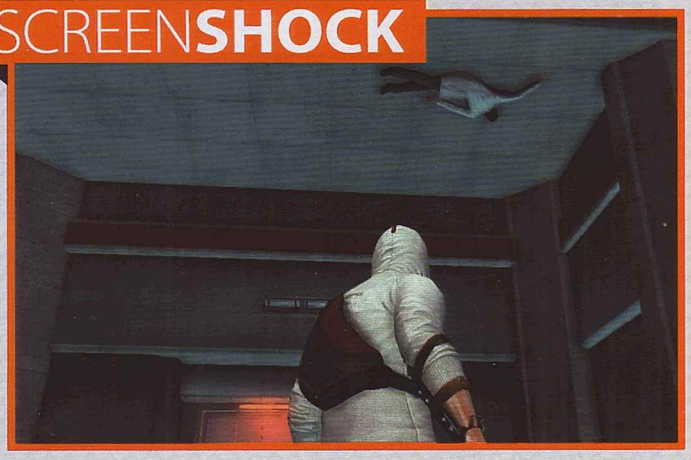
<czeslaw> Jaką sukienkę będziesz miała na tym weselu Andrzeja?
<justynka> No taka czerwona, gole plecy.
<czeslaw> Wiem, że golisz. Pytałem o sukienkę.

Google ogłosiło nową wersję Google+. Ciekawe, po co, przecież stare jest jeszcze nieużywane.

<ruth> Umh, pomóżcie z hasłem: intensywne zaloty – na pięć liter.
<phear> Gwałt?

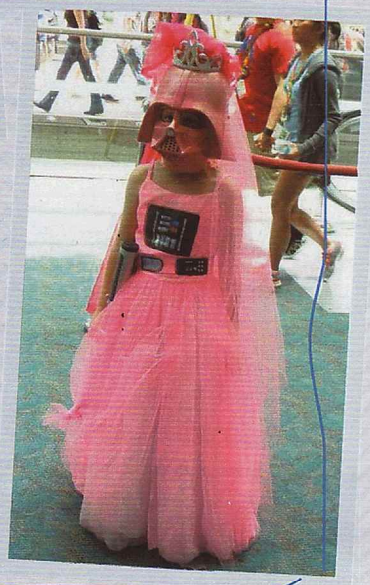
Kiedyś będę tak bogaty, że zamówię sobie naraz cztery prostytutki, tylko po to, żeby mi zrobiły obiad.

SCREENSHOCK



Nadesłał Maciej D.

Bycie rodzicem...



- Właśnie pomagam synowi znaleźć jego czekoladę, którą mu zjadłam wczoraj wieczorem.
- Nie wiesz, czym jest strach, dopóki nie usłyszysz, jak dwulatek spłukuje wodę w toalecie i krzyczy przy tym „PA, PA!".
- Ja: Dobranoc, dzieci.

Dzieci: Dobranoc, tato.

Ja: Dobranoc, potwory, które zjadają niegrzeczne dzieci.

Żona: *(przez radio ukryte pod łóżkiem)* DOBRANOC!!!

- Ja: Tu jest moja duża dziewczynka.

Trzylatka: Nie jestem duża!

Ja: Tu jest moja mała dziewczynka.

Trzylatka: Nie jestem mała!

Ja: To czym jesteś?

Trzylatka: Smokiem.

- Ja: Czego nauczyłaś się dziś w przedszkolu?

Pięciolatka: Pączek mógłby mi przypomnieć.

Najwidoczniej nauczyła się przekupstwa.

- Patrzymy w nocne niebo.

Ja: Dla każdej gwiazdy możesz pomyśleć jakieś życzenie.

Pięciolatek: Która to Gwiazda Śmierci?

- Pięciolatek: Tatusiu, mogę ci zdradzić sekret?

Ja: Jasne, chłopie.

Pięciolatek: *(chwyta mnie za twarz i szepcze)* Właśnie zrobiłem kupę i nie umyłem rąk.

- Nigdy, ale to NIGDY nie nawiązuj kontaktu wzrokowego z dziećmi, które są na granicy zaśnięcia. Wyczują twoją ekscytację i przerwą misję.
- Właśnie nauczyłem moje dzieci, czym są podatki, zjadając połowę ich lodów.
- Ja: To stary telefon.

Sześciolatek: Jak 4S?

Ja: Nie. Taki domowy, przytwierdzony do ściany, z kablem.

Sześciolatek: Nie rozumiem.

- Obudziłam się z kopytem My Little Pony w ustach. Rodzicielstwo to najdziwniejsza impreza, w jakiej uczestniczyłam.
- Bycie rodzicem to mówienie swoim dzieciom, że nie mogą zjeść ciasta na śniadanie, a następnie zjedzenie ciasta na śniadanie po tym, jak pójdą do szkoły.
- W razie gdybyście się zastanawiali, najgłośniejszą rzeczą na świecie jest moje dziecko krzyczące w publicznej toalecie: „Robisz kupę?!?".
- Moją ulubioną częścią bycia rodzicem jest fakt, że zawsze mam obok kogoś, kto nie zdaje sobie jeszcze sprawy z tego, jak niedoskonałą osobą jestem.
- Moje dzieci wolałyby raczej oglądać na YouTubie, jak inne dzieci bawią się zabawkami niż same się nimi pobawić.
- Chcę być dobrą mamą. Ale mam dzieci.

Słowa, które nigdy nie padną z ust naszych matek

- „Coś do ciebie przyszło. Nie otwierałam"
- „Nie wynoś teraz śmieci"
- „Zawsze bardzo mi pomagasz. Doceniam to"
- „Nie potrzebuję pomocy przy komputerze"
- „Pewnie jesteś najedzony. Nie musisz zjeść wszystkiego"
- „Siedzisz za daleko od telewizora"
- „Ciocia dzwoni. Nie musisz z nią rozmawiać"
- „Nudzi ci się? Włącz sobie tę nową, świetną grę"
- „Możesz tu śmiało chodzić na bosaka"
- „Możesz tu przyprowadzać, kogo chcesz i kiedy chcesz"
- „Wróć, o której chcesz, nie będę czekała"
- „Nie będę pytać, to twoja prywatna sprawa"
- „Oceny nie mają znaczenia"

ENGLISH corner

- **I wasn't originally going to get a brain transplant, but then I changed my mind.**
- **I wondered why the baseball was getting bigger. Then it hit me.**
- **I'd tell you a chemistry joke but I know I wouldn't get a reaction.**
- **Did you hear about the guy who got hit in the head with a can of soda? He was lucky it was a soft drink.**
- **It's not that the man did not know how to juggle, he just didn't have the balls to do it.**
- **Have you ever tried to eat a clock? It's very time consuming.**
- **The pirates were fighting with each other because they didn't have good anchor management.**

Żelazna porcja, czyli suchary :)

- Wiemy, że lustra nie kłamią. Cieszmy się, że nie potrafią się śmiać.
- Jeżeli w McDonaldzie by wszyscy nagle umilkli, toby było słychać, jak grubieją kości.
- Chciałbym być tak szczupły jak wtedy, gdy po raz pierwszy pomyślałem, że jestem gruby.
- Kubuś Puchatek nie chciał się żenić, ale myśl o miesiącu miodowym doprowadzała go do obłędu.
- Słyszałem kobietę, która rapuje o równouprawnieniu. Ma ksywkę Feminem.
- Wczoraj na klawiaturze znalazłem nieżywego karalucha. Biedak zdechł z przejedzenia.
- Życie schodzi człowiekowi na zarabianiu na nie.
- Gdzie siedzi najwięcej nieuczciwych bukmacherów?
  – W Bukareszcie.
- Seba przed treningiem na siłce wypił siedem energetyków i do domu wrócił na rowerze treningowym.
- Nie pojmuję, co mojej żonie podoba się bardziej – zbieranie grzybów czy po prostu chodzenie po lesie z nożem w ręce?
- Jadę autobusem i czuję się normalnie jak w UE. Co chwila mnie ktoś pyta, czy wychodzę.
- Nie przejmuj się ludźmi, którzy szepczą za twoimi plecami. I tak jesteś o dwa kroki przed nimi.
- Kłótnia z żoną jest jak polowanie na słonia – jeśli pierwszym argumentem nie ubijesz, uciekaj!
- Maryśka wypróbowała dietę cud. W trzy tygodnie straciła 21 dni.
- Mój smartfon ma tak duży ekran, że babcia kładzie na nim często haftowaną serwetkę.
- Zgodnie z nowymi zasadami etykiety zachowania przy stole łyżkę trzymamy w prawej ręce, telefon – w lewej.
- Żeby przeżyć w Janowie Podlaskim, już nie wystarcza końskie zdrowie.
- Pogrzeby są lepsze od wesel. Niepotrzebne zaproszenie i masz większą pewność, że się odbędzie.
- Moda – to, co robi z nas idiotów na starych fotografiach rodzinnych.

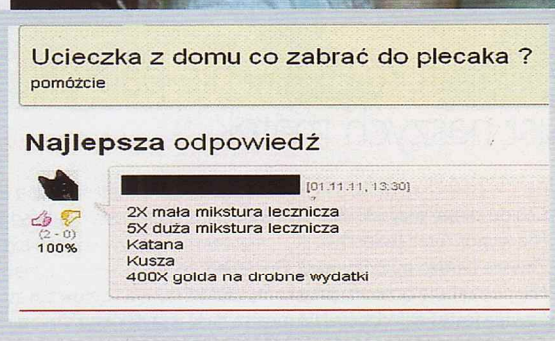
BĄDŹMY **KREATYWNI...**

umieszczając reklamy.

Gameplay

Czego nauczyły mnie gry?

Jeśli na mojej drodze jest coraz więcej wrogów, to zmierzam we właściwym kierunku. A jeśli nagle zostaję przez życie czymś konkretnym obdarowany, to znaczy, że zaraz będzie walka z bossem.



Z zeszytów szkolnych

- Jest nas dziewięcioro rodzeństwa, a oprócz tego tatuś pracuje dorywczo jako monter.
- Jeż i jaskółka są pożyteczne, bo pomagają ludziom w jedzeniu robaków.
- Jeżeli uczony wykopie starego słonia, to jest mamutem.
- Joanna d'Arc była dziewicą, za co poniosła karę.
- Joanna d'Arc nosiła białą zbroję i czarnego konia.
- Judym jest symbolem, który ciągnie się przez cały utwór.
- Judym postanowił czuwać nad całkowitym brakiem higieny.
- Judym poświęca się pracy społecznej – siada na wzgórzu i patrzy w wodę.
- Judym rozdarł się jak sosna – własnymi rękami.
- Judym spuścił manto Dyziowi w karecie, bo mu się spocił.
- Jurand dość długo żyje, a potem zakańcza swój żywot.
- Już przed ślubem Jagna miała liczne upadki moralne.
- Już Rej pisał po polsku, ale dopiero Kochanowski pokazał, jaki ma język.
- Kain zamordował Nobla.
- Kajetan Koźmian przez 25 lat gładził swój język.
- Kaj i Gerda nie byli ani bratem, ani siostrą, tylko rodzeństwem.
- Kangur ma dwie krótkie przednie kończyny, dwie długie tylne i worek na małego.
- Kangurzyca nosi dziecko w specjalnej torebce.
- Kapitan zawsze spuszcza się ostatni.
- Kapłani egipscy podstępem wywoływali zaćmienie słońca.
- Kareta przejechała Marysi przez pierś, która leżała na ziemi.
- Karol Wielki nakazał, by ludzie byli sądzeni, zanim się ich zabije.

Życiowe historie

- Pewnego razu, gdy wracałam z mamą z zakupów, zobaczyłam Murzynkę. Miałam wtedy ok. 7 lat, więc widok Murzynki był dla mnie czymś zupełnie nowym. Pani w pewnym momencie głośno zakaszlała. Ja ze zdziwioną miną mówię do mamy: „Kaszle po polsku!"...

- Szósta rano, czyli właściwie środek nocy. Wsiadam do tramwaju, znajduję miejsce, śpię. Podchodzi kanar. Czy mam bilet? Mam. Czy skasowany?
– O kurczę, zapomniałam. Środek nocy jest. Po ludzku zapomniałam.
– Ale pomalować się to pani nie zapomniała.
– ...
– I bardzo dobrze, kobieta bez biletu to jednak przyjemniejszy widok niż kobieta bez makijażu. Pani śpi dalej, ja pani skasuję....

- Grałem sobie w Wiedźmina kulturalnie, ładnie i nikomu nie wadząc. Mam pokój na pierwszym piętrze. Gram, gram, aż tu nagle ekran monitora zrobił się czarny, zerknąłem więc na listwę zasilającą. Dioda się nie paliła, więc myślę: „No cóż, trudno, nie ma prądu", po czym zdjąłem słuchawki. Sekundę po tym z parteru zabrzmiał budzący grozę wrzask wściekłego taty: „A TERAZ, KUR**, MNIE SŁYSZYSZ?!".

- Gimnazjum, szkolna wycieczka. W pokoju było nas trzech – ja i dwóch kolegów. Kumpel zabrał ze sobą pałeczki fluorescencyjne i chciał nam zaprezentować ich działanie. Jako iż był to czerwiec, więc o 20 w pokoju było jeszcze dość jasno i nie dało się dostrzec tego efektu. Koledzy postanowili, że wejdą we dwójkę pod kołdrę, aby było ciemno. Kiedy byli pod kołdrą, otworzyły się drzwi, a w nich nauczyciel. I nagle spod kołdry wydobywające się głosy: „Kuba, on jest za mały, nie widzę, poruszaj nim!". Nauczyciel stał jak wmurowany. Spojrzał na mnie, potem z powrotem na łóżko i znowu na mnie z miną, której nie potrafię opisać. Potem głośno powiedział: „Chłopaki! Pojechaliście ze mną ostatni raz".

- Jakiś czas temu miałam swój pierwszy lot samolotem. Przy odprawie byłam tak zestresowana, że zapomniałam wyjąć telefonu z kieszeni i bramka zapikała, kiedy przez nią przechodziłam. Pan pokazał mi ręką znak stop, żebym dalej nie szła. Zdezorientowana, nie wiedząc co robić, przybiłam mu w tę rękę piątkę...

- Kiedy miałam około siedmiu lat, mój starszy brat powiedział mi, że pokazanie środkowego palca to znak pokoju między ludźmi. Przez pierwsze dni pokazywałam „znak pokoju między ludźmi" przypadkowym ludziom na ulicy, ale z czasem mi to przeszło. Niedziela. Cała rodzinka w kościele na mszy świętej. Ja znudzona bawiłam się jakąś zabawką przyniesioną z domu. Nagle słyszę głos księdza: „Przekażcie sobie znak pokoju!". Niewiele myśląc, pokazywałam wszystkim „znak pokoju między ludźmi", którego nauczył mnie starszy brat. Z jakiegoś powodu od tego dnia chodziliśmy już do innego kościoła.

Z czego śmialiśmy się 10 lat temu

Fragment NL 10/2006

Ci szaleni maszyniści...

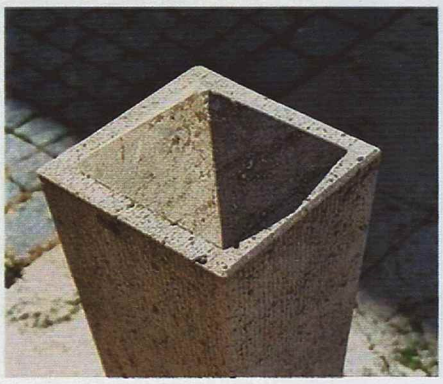
– Tak kończy się brawura! Mieszkam niedaleko stacji i wiem, co po zmroku wyprawiają ci maszyniści! Wyścigi, palenie gum, ruszanie i hamowanie z piskami, zawracanie w niedozwolonym miejscu to tylko niektóre z ich niecnych występków! Najprawdopodobniej przyczyną tragedii było wyprzedzanie na trzeciego! Powiedzmy „stop" piractwu na torach!
– Nie mówiąc już o parkowaniu w niedozwolonych miejscach, a te szyby tak wysoko, że i mandatów nie ma jak za wycieraczkę wsadzić.
– Ale pasażerowie też nie bez grzechu jechali – bez zapiętych pasów i zasłaniali lusterko.
– Zimą to nawet łańcuchów na gumy nie zakładają!
– Na jaką gumę?! Kolej jest biedna i na samych felgach jeździ!
– I to po samym zbrojeniu, nie mają na wylanie asfaltu!
– Wystają takie krzywe druty z ziemi, a potem kolej się dziwi, że chłopaki na złom wynieśli. Przecież w oko można sobie wsadzić!
– I jeszcze gdzieś, nie napiszę, wstydzę się.
– Debil to pisał czy kto? A jakby twoja matka była w tym pociągu? Śmiałbyś się, co? Pomyśl trochę.
– Niemożliwe, matka siedzi z tyłu.
– Głupota nie zna granic. Jak można coś tak głupiego dopuszczać na forum. Przecież to całe powinno zostać skasowane. To jest coś takiego jak głupkowata kpina z nieszczęścia.
– Ciebie trzeba sformatować i zainstalować luźniejszego Windowsa.

Błażej Wiśniewski

Przez rynek przechodził Wesoły Pan Piwko i, chociaż był pijany, strącił księżyc patykiem z drzewa. Szkoda, że mu nikt nie podziękował.

OCZOM NIE WIERZĘ...

Piramida czy dziura?



Chwila refleksji

Demokracja to parszywy ustrój, ale nic lepszego dotąd nie wymyślono. Przy czym najlepszym argumentem przeciwko demokracji jest pięciominutowa rozmowa z przeciętnym wyborcą.

W. Churchill

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

Nintendo NX

Jeżeli potwierdzi się to, o czym od jakiegoś czasu ćwierkają ptaszki, w ciągu miesiąca – może półtora – powinniśmy już wiedzieć, czym jest Nintendo NX. Przygotujmy się na ten cios, podsumowując te najbardziej prawdopodobne, ugruntowane ćwierki pochodzące z wiarygodnych źródeł.

Nintendo od dawna zapowiadało, że dąży do ujednolicenia swoich platform – pierwszym wielkim krokiem było połączenie zespołów odpowiedzialnych za hardware i software stacjonarek i handheldów. Drugim będzie właśnie NX. Jak w październiku 2015 napisało Wall Street Journal, „Nintendo zaoferuje zarówno konsolę stacjonarną, jak i przynajmniej jedno urządzenie przenośne, którego używać będzie można albo we współpracy z konsolą, albo zupełnie oddzielnie". Potwierdził to ostatnio Eurogamer, który opublikował obszerny przeciek. Według źródeł serwisu NX będzie konsolą przenośną, od której odczepiać będziemy kontrolery ułożone po bokach jej ekranu. Po przyjściu z handheldem do domu będzie można włożyć go do stacji dokującej, która pozwoli na grę na dużym ekranie. Może to oznaczać powtórkę chociażby z funkcjonalności PSP, z której mało kto korzystał – jeżeli jednak wielkie halo zamierza robić z tego firma, która opracowała większość współczesnych metod kontroli w grach, spodziewać się należy czegoś więcej. Nasza sugestia: w stacji dokującej znajduje się nieco więcej niż tylko plastik i przejście na HDMI. Albo dodatkowa moc obliczeniowa (Nintendo opatentowało jakiś czas temu technologię, która by to umożliwiała), albo po prostu chłodzenie i dodatkowe zasilanie, które pozwalałyby handheldowi pracować na wyższych obrotach. Rewelacje Eurogamera potwierdziły następnie MCV oraz IGN dysponujące różnymi źródłami – są one więc niemal pewne.

Pozostaje pytanie o moc obliczeniową konsoli. Zanim na nie prawie-odpowiemy, trzeba zaznaczyć: nieprawdziwe jest stwierdzenie, że „Nintendo nigdy nie miało mocnych konsol". Prawdą jest natomiast, że nigdy się to firmie nie opłaciło. Nintendo 64 i GameCube, mocniejsze od swoich bezpośrednich konkurentów, sprzedały się od nich znacznie gorzej. Tymczasem Game Boy, DS czy Wii były technologicznie zacofane, a odniosły ogromny sukces. NX prawdopodobnie nie będzie więc potworem, którego oczekiwaliby niektórzy. Potwierdza to dalsza część raportu Eurogamera, w której czytamy, że za GPU NX stoi Nvidia. Prawdopodobnie w konsoli znajdziemy Tegrę X1 (to, że będzie to jakaś Tegra, wiadomo z kilku źródeł), choć opóźnienia, daty i inne znaki na niebie i ziemi wskazują, że może chodzić o model X2. W pierwszym przypadku mielibyśmy do czynienia z mocą na poziomie porównywalnym do Xbox 360. W drugim – nikt nie ma pojęcia, bo X2 nie zostało jeszcze pokazane.

Co więcej? Jakiś czas temu Sharp podpisał z Nintendo umowę na dostarczenie ekranów o nieregularnym kształcie. Dodatkowo patent sprzed kilku miesięcy, który pokazuje owalny ekran z wycięciami na przyciski lub analogi, zdaje się to potwierdzać. Oczywiście nie każdy ich patent wchodzi w życie, a wiele rzeczy rejestruje się na etapie prób i błędów podczas projektowania sprzętu – jest to jednak opcja, którą należy brać pod uwagę.

Plotki głoszą, że NX zostanie ujawnione we wrześniu, a do sprzedaży ma trafić w marcu przyszłego roku. A cena? Sądząc po przeciekach, powinna być niższa niż 1000 zł.

www.nintendo.com

Premiera PlayStation 4 Neo

Według informacji z hiszpańskiej wersji Amazonu nowa konsola Sony do sprzedaży trafi 13 października i kosztować będzie 400 euro, czyli na nasze około 1750 złotych. To nieco więcej, niż trzeba obecnie zapłacić zarówno za PS4, jak i Xboksa One S – tyle że Neo będzie od nich szybsze. O ile? Tego można się dowiedzieć z wewnętrznego dokumentu Sony, który ostatnio wyciekł.

Zacznijmy od procesora. Neo, podobnie jak zwykłe PS4, wykorzystywać będzie opracowane przez AMD rdzenie Jaguar. Osiem, tyle że zwiększeniu ulegnie taktowanie – z 1,6 GHz do 2,1 GHz. Wzrost wydajności wyniesie więc nieco ponad 30%. Zgodnie ze slajdami Sony nowe GPU będzie bazowało na ulepszonej architekturze AMD (czyli najpewniej Polaris, która jest podstawą serii RX 400), a do tego zwiększy się liczba jednostek obliczeniowych, co w sumie przełoży się na około 2,3 raza większą moc obliczeniową. Co to oznacza w praktyce? O odpowiedź na to pytanie postarało się Digital Foundry. Wykorzystano w tym celu peceta z Radeonem R7 265 symulującym PS4 oraz Radeonem RX 480 w roli Neo – w obu wypadkach karty graficzne pracowały ze zmniejszonym taktowaniem. Następnie na takiej maszynie uruchomiono kilka multiplatformowych gier na takich ustawieniach graficznych, że odpowiadały one wersjom konsolowym.

Wnioski? Do grania w natywnej rozdzielczości 4K PlayStation 4 Neo jest zdecydowanie za słabe. Z drugiej strony wszędzie tam, gdzie PS4 działa w Full HD przy 30 fps-ach, Neo daje radę w co najmniej 60. A jeśli przyjąć, że konsolowcom wystarczy 30 fps-ów, gry można uruchomić w rozdzielczości 1440p (lub nawet 1800p), która dobrze skaluje się do 4K. Przy okazji Neo rzutem na taśmę spełnia również minimalne wymagania stawiane pecetom przez gogle VR. No... prawie spełnia, ale z racji tego, że łatwiej będzie je optymalizować, można przymknąć oko na lekkie niedostatki mocy obliczeniowej, które widać na papierze.

Ostatnia sprawa to pamięć. Jeszcze do niedawna we wszystkich przeciekach pojawiało się 8 GB, ale... ponoć wszyscy na to narzekali. Ostatnie plotki mówią, że RAM-u przybędzie, najpewniej o 4 GB (będzie go więc o połowę więcej niż w PS4 i tyle samo co w zapowiadanej na przyszły rok konsoli Microsoftu, znanej obecnie jako Projekt Scorpio). Tak czy inaczej Neo będzie korzystało z szybkiej (w Neo nawet szybszej niż w PS4) pamięci typu GDDR5.

Co z tego się sprawdzi, dowiemy się najpewniej już 7 września, wtedy bowiem Sony ma oficjalnie pokazać nową konsolę. Pozostaje trzymać kciuki, by tym razem nic nie pokrzyżowało tych planów...

www.playstation.com

	PS4	PS NEO
CPU	8 rdzeni Jaguar @ 1,6 GHz	8 rdzeni Jaguar @ 2,1 GHz
GPU	AMD GCN, 18 CUs @ 800 MHz	poprawiony AMD GCN, 36 CUs @ 911 MHz
RAM	8 GB GDDR5, 176 GB/s	8 lub 12 GB GDDR5, 218 GB/s

Nvidia płaci za 3,5 GB w GTX-ie 970

Bo reklamowano go jako wersję 4 GB, a tylko 3,5 GB pracuje z pełną prędkością. Wskutek ugody będącej efektem pozwu zbiorowego, każdy, kto kupił GTX-a 970, otrzyma zwrot 30 $, firma zapłaci też 1,3 mln $ prawnikom. Niestety, dotyczy to tylko USA, w Polsce odszkodowania nie będzie.

www.nvidia.com

Specyfikacja pierwszych Zenów

Według oficjalnych informacji nowe CPU AMD, o 40% szybsze od obecnych, do sprzedaży trafią na początku 2017 roku. Będą to jednostki z 4 oraz 8 fizycznymi rdzeniami, czyli 8 i 16 logicznymi. Dla porównania Intel w tym segmencie cenowym oferuje konfiguracje 2/4, 4/4 i 4/8 (Core i3, i5 i i7).

www.amd.com

Bluetooth rządzi

Po raz pierwszy w historii sprzedaż słuchawek Bluetooth była w USA większa niż tradycyjnych (65%). Kruczek polega na tym, że była większa tylko pod względem sumarycznej ceny, bo pod względem liczb modele bezprzewodowe z BT to nadal jedynie 17% całości. Prowadziły Beatsy przed LG i Bose.

www.npd.com

4 TB w cm^2

To obecnie rekord, możliwy dzięki temu, że do przechowywania danych wykorzystano pojedyncze atomy chloru. Dla porównania obecnie największe normalne HDD mają pojemność 10 TB (SSD – 4 TB), a gęstość informacji jest w nich około 500 razy niższa.

www.tudelft.nl

Wymagania PSVR

Okazuje się, że będą naprawdę duże. Nie chodzi jednak jedynie o PlayStation Camera (której w tańszym zestawie, za 1769 zł, nie ma, dołączono ją bowiem tylko do droższego, z kontrolerami Move, który kosztować będzie ponad 2300 zł). Ani nawet to, że przydałoby się PlayStation 4 Neo. Według instrukcji, której strony pojawiły się w internecie, niezbędne będzie także puste (nie licząc siedziska – bo zalecane jest korzystanie z PSVR na siedząco) miejsce o wymiarach 3 x 1,9 m. Na pocieszenie zostaje informacja o specjalnym odtwarzaczu do filmów w VR, który symuluje nawet ekran kinowy, tak duży (226"), że trzeba będzie kręcić głową, choć prócz niego będą także 163" i 117".

www.playstation.com

Premiera Titana X

Do sprzedaży (wyłącznie poprzez stronę Nvidii) trafiła najmocniejsza karta graficzna Nvidii, Titan X. Nazywa się tak samo jak poprzedni Tytan, ale wykorzystuje chip produkowany w najnowszej architekturze (Pascal) i ma 12 GB pamięci GDDR5X. Dzięki czemu jest w stanie zapewnić w Wiedźminie 3 na maksymalnych detalach i w rozdzielczości 4K średnio 60 fps-ów. To oznacza, że jest o około 20% wydajniejsza niż GeForce GTX 1080. W 3DMarku różnica wzrasta do 30%, ale cena tego cacka to 5859 zł (GTX 1080 – około 3500 zł).

www.nvidia.com

Elastyczne LG

Firma ogłosiła, że zainwestuje 1,75 mld dolarów w fabrykę elastycznych wyświetlaczy OLED. Nowa linia produkcyjna będzie w stanie wytwarzać matryce o wymiarach do 15 x 18,5 cm, a ich masowa produkcja ma ruszyć w drugiej połowie 2018 roku.

www.lg.com

Pecety spadają, ale rosną

Wszystko zależy bowiem od tego, czy będą do nich zaliczane także urządzenia 2 w 1. O ile bowiem tradycyjne desktopy i laptopy z roku na rok sprzedają się coraz gorzej, za co zresztą producenci winią Microsoft (w skrócie: bo Windows 10 nie ma większych wymagań i stare komputery bez problemu dają sobie w nim radę), o tyle sprzedaż modeli z odłączaną klawiaturą i dotykowym ekranem rośnie. Efekt jest taki, że w USA wg Gartnera sprzedaż PC wzrosła (w porównaniu do zeszłego roku) o 1,4%.

www.gartner.com

Płaskie mechaniki

Razer, jako pierwsza firma na świecie, pochwalił się wyprodukowaniem mechanicznych przełączników tak płaskich, że można je będzie umieścić w zwykłych laptopach. Na razie trafiły jednak do etui do iPoda Pro, za które trzeba zapłacić 190 euro (czyli 800 zł). Kosmos!

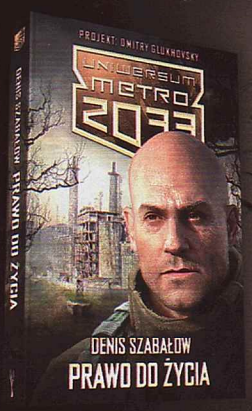
www.razerone.com

REKLAMA

REKLAMA

NAJNOWSZA I JEDNA Z NAJLEPSZYCH POWIEŚCI UNIWERSUM METRO 2033

Historia ludzkości to niekończące się wojny. Walka o przeżycie, o środki, o niepodległość, za wiarę, o ideały... Gdzie tu miejsce na przykazanie miłości, na humanizm?! Chcesz żyć? Zabij i zabierz. Oto cała filozofia. Przecież prawo do życia zawsze idzie w parze z prawem do użycia siły... Daniła Dobrynin i jego towarzysze broni dobrze wiedzą, że jeśli nie wezmą szturmem składu Rosrezerwy, ich rodzinny Schron wcześniej czy później przemieni się w cmentarzysko. Oni po prostu chcą żyć, i to ich prawo. Prawo do życia.



UNIWERSUM METRO 2033

DENIS SZABAŁOW

PRAWO DO ŻYCIA

insignis

dobrze się znamy na postapokalipsie

patroni medialni

Miliard jabłek
Apple sprzedało już miliard iPhone'ów, oczywiście w sumie, bo w trakcie ostatnich trzech miesięcy „tylko" 40 mln. Co ciekawe, przekroczenie pierwszych 500 milionów trwało prawie siedem lat, a kolejnych niecałe dwa. Poza tym firma pochwaliła się obrotami (42 mld $) i zyskami (6 mld $). W kwartał.

www.apple.com

Galaxy rządzą
Wynikami chwali się też Samsung. Obroty w ostatnim kwartale wyniosły 45 mld $, a zyski 7,2 mld $. Dział mobilny odpowiada za mniej więcej połowę tych kwot, co nie powinno dziwić, skoro Galaxy S7 Edge (13,3 mln sprzedanych egzemplarzy) to obecnie najpopularniejszy smartfon z Androidem.

www.android.com

Dziura w Snapdragonach
Na tyle duża, że pozwala na cztery sposoby włamać się do urządzeń z Androidem. A że układy firmy Qualcomm są bardzo popularne, zagrożonych jest około 900 tysięcy smartfonów i tabletów. Na szczęście Google twierdzi, że wykryje korzystające z niej programy, jeśli pojawią się w App Store.

www.qualcomm.com

Apple zapłaci hakerom...
...za znalezienie luk zagrażających bezpieczeństwu – do 200 000 dolarów od sztuki. Najwyższy czas, bo choć „jabłuszka" uchodzą za bezpieczne, w zeszłym roku to właśnie Apple wydało najwięcej poprawek dotyczących bezpieczeństwa. Tak, więcej niż Microsoft i Google.

www.apple.com

Vita w końcu ma sens!

Znaczy – o ile jesteś fanem retrogamingu. Udało się bowiem pokonać jej zabezpieczenia, a stworzony dzięki temu hack pozwala uruchamiać na niej emulatory między innymi Game Boyów oraz SNES-ów, a także takie darmowe klasyki jak Doom i Quake. Celowo brak mu jednak opcji uruchamiania piratów. Innymi słowy od strony praktycznej Vita jest już dla fanów starych tytułów niemal równie dobra jak PSP, tyle że więcej kosztuje.

www.playstation.com

Laptopowa rewolucja

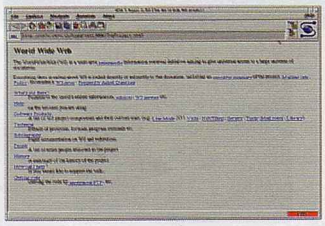
Wszystkie przecieki wskazują na to, że w tym roku do laptopów trafią równie dobre karty graficzne co do desktopów. W przypadku Nvidii przecieki mówią o pełnych wersjach GTX-ów 1070 i 1060, natomiast AMD – RX-ów 460. Żadna z tych kart nie ma dodatkowej literki M, jak to było standardem w latach wcześniejszych (i miało sens, bo były to inne układy). Pierwsze przedpremierowe testy sugerują, że mimo wszystko GPU te pracują z niższymi zegarami niż w komputerach stacjonarnych, ale różnice nie są duże. Cen nie zdradzono.

www.amd.com | www.nvidia.com

I po VHS-ie

Dla przypomnienia: pierwsze urządzenia zgodne z tym standardem zostały wprowadzone na rynek niemal 40 lat temu, pod koniec 1976 roku (w Japonii, przez JVC; do USA pierwsze magnetowidy trafiły na początku 1977). A więc choćby przed (nieużywanymi już nawet w polskim ZUS-ie) dyskietkami 3,5", w czasach, gdy funkcjonowały dyskietki o średnicy 8" (o których pamiętają już chyba tylko strategiczne siły jądrowe USA...). Ale wszystko się kiedyś kończy. Ostatnim producentem magnetowidów była – do końca lipca 2016 roku – firma Funai Electric, która sprzedawała swoje urządzenia także pod innymi markami, na przykład Sanyo. Ba, w zeszłym roku kupiono ich aż 750 tysięcy! Niestety, problemy z dostępnością komponentów sprawiły, że to już koniec.

www.funai.jp/en



25 lat WWW

Pierwsza strona internetowa powstała 25 lat temu. Stworzył ją sir Tim Berners-Lee, który pracował wtedy w Europejskiej Organizacji Badań Jądrowych (CERN), a zawierała najważniejsze informacje o projekcie World Wide Web. Co ciekawe, musiał sam przygotować zarówno oprogramowanie serwera, jak i przeglądarkę (tekstową) – bo ani jedno, ani drugie jeszcze nie istniało. Sytuacja zmieniła się dopiero w 1993, gdy pojawił się Mosaic, dzięki czemu do końca 1993 roku stron było już ponad 500. W 1994 roku sir Tim założył organizację World Wide Web Consortium, które po dziś dzień czuwa nad rozwojem standardów związanych z internetem. A pierwsza strona nadal jest dostępna.

bit.ly/19uElk0

Koniec Denuvo?

Denuvo to zabezpieczenie chroniące inne zabezpieczenia, a także zmora piratów, bo tak skutecznie strzeże gier, że jeszcze do niedawna w żadnej nie udało się go pokonać. Znaczy – do paru udało się zrobić obejścia, ale to nie to samo. Za ostatnią tego typu akcją stoją Bułgarzy, którzy wypuścili narzędzie pozwalające aktywować między innymi Total War: Warhammer i Dooma, ale działało tylko dwa dni. I tym razem nie był to crack, tylko sprytne oszukanie systemu aktywacji na Steamie, który został już poprawiony. Ale... dzień później pojawił się piracki Tomb Raider, z crackiem od CPY, który póki co nadal działa. Pytanie tylko, czy tym razem potrwa to dłużej.

www.denuvo.com

Gadżet numeru

Sega VR

W Tokio, w prowadzonym przez Segę parku rozrywki Joypolis, otworzono „Zombie Survival". Jak sama nazwa wskazuje, zabawa polega na obronie przed zombie, w czym naraz brać udział może sześciu graczy. Każdy z kryjącym peceta plecakiem i goglami VR na głowie. Jedno starcie (w pomieszczeniu o powierzchni 280 metrów kwadratowych) trwa 12 minut, a co ciekawe, gogle to OSVR produkowane przez Razera. Zwiastun można zobaczyć tu: youtu.be/YP59BAfTDuQ.

www.sega.com

Harman Kardon Onyx Studio 3
Przenośny głośnik Bluetooth klasy premium. Wbudowany akumulator wystarcza na pięć godzin grania z dala od gniazdka, mikrofon pozwala prowadzić rozmowy przez smartfona, a cztery przetworniki (2 x 75 mm, 2 x 20 mm) zapewniają świetną jakość dźwięku.

Cena: 1000 zł
pl.harmankardon.com

Genesis RX85
Klawiatura z mechanicznymi przełącznikami Kailh Brown, białym podświetlaniem, opcją blokady klawisza Windows oraz podstawką pod nadgarstki. A także pełnym NKRO, dzięki czemu rejestruje nawet naciśnięcie wszystkich klawiszy naraz.

Cena: 349 zł
www.genesis-zone.com

Goclever Extreme 360
Kamerka umożliwiająca rejestrowanie obrazu w zakresie 360 stopni. Przygotowane przy jej pomocy filmiki pozwalają na swobodne rozglądanie się dookoła, a rejestrowane są w Full HD przy 30 fps-ach. Dzięki Wi-Fi można nią sterować zdalnie ze smartfona.

Cena: 900 zł
www.goclever.com

Asus VivoStick
Wygląda jak duży pendrive, ale wewnątrz tej ważącej 75 g obudowy kryje się pecet z czterordzeniowym procesorem Atom x5-Z8350, 2 GB RAM-u, 32 GB flasha, złączami USB 2.0, 3.0, HDMI i mini-jack, modułami Wi-Fi ac i Bluetooth 4.1 oraz normalnym Windowsem 10.

Cena: 649 zł
pl.asus.com

POMYŚL
ROZWIĄŻ
GRAJ!

Zmieniamy Twój DOM

Mamy dla Ciebie gotówkę na metamorfozę POKOJU!

Wystarczy, że z podanych przy nagrodach liter ułożysz prawidłowe hasła i wyślesz zgłoszenia o treści:

CAD.HASŁO pod numer 7265

Wszystkie hasła pochodzą z kategorii **DOM**. Do laureatów zadzwonimy.

Ekstra KASA 3500zł

Wyślij **2 zgłoszenia z prawidłowymi hasłami** a weźmiesz dodatkowo udział w losowaniu **3500 zł**

Graj o 1500zł na sofę

FRAIKNI

Graj o 1000zł na stół

DAYWN

Graj o 2000zł na meble

OARBZ

Graj o 2500zł na TV

FLTOE

Na zgłoszenia czekamy do 30.10.2016 r. Wystarczy 1 prawidłowy SMS, by wziąć udział w losowaniu nagrody.
Koszt 1 SMS-a to 2,46 zł z VAT. Regulamin na www.regulaminy.pl. Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

1 Komputer – Jeśli chcesz płynnie transmitować rozgrywkę, nie wystarczy spełniać minimalnych wymagań gry, bo streamowanie obciąża sprzęt. Nawet jeżeli tytuł chodzi na twoim pececie w 60 klatkach i 1080p, na streamie testowym może się okazać, że będziesz zmuszony ograniczyć się do 30 fps-ów i HD.

2 Konsola – Możesz streamować bezpośrednio z PS4 czy XBO, ale pamiętaj, że konsola Microsoftu wspiera tylko Twitcha. Możesz też zdecydować się na streamowanie rozgrywki z konsoli na PC (za pośrednictwem zewnętrznej karty przechwytującej) i dopiero stamtąd transmitować zabawę na wybrany serwis.

3 Drugi ekran – U Rocka, którego studio widzisz na zdjęciu, to

MEGAPORADNIK

Streamowanie dla każdego

Wyciągnęła zakurzoną matę do jogi: **9kier**(*)

Jeśli zdarzyło ci się, oglądając ulubionego streamera czy czytając CDA, pomyśleć: „też chciałbym utrzymywać się z grania w gry", wiedz, że jest to realne. Zamiast wzdychać nad transmisjami Arquela przeczytaj ten poradnik dla początkujących od deski do deski, a potem wypłyń na szerokie wody streamingu. W najlepszym razie zostaniesz gwiazdą Twitcha, w najgorszym będziesz się świetnie bawił.

Jeśli masz dobry internet, sensowny sprzęt do grania i słuchawki z mikrofonem, potrzebujesz tylko oprogramowania – masz do wyboru przynajmniej kilka darmowych aplikacji. W wersji luksusowej przyda się zewnętrzna kamerka i osobny mikrofon.

Jeżeli wierzyć portalowi streamerzy.pl, w chwili pisania tego akapitu (czwartek, 17:08(**)) graczy streamujących na Twitchu po polsku ogląda prawie 16 tysięcy widzów, a rozgrywkę transmituje 250 Polaków. Aby się wybić, nie wystarczy spełnienie warunków technicznych – takich jak zapewnienie odbiorcom płynnej, wysokiej jakości transmisji czy wyraźnego obrazu z kamerki. **Potrzeba osobowości, która zachęci do powrotów na kanał** nawet wtedy, kiedy widz nie będzie zainteresowany pokazywaną grą. Jeżeli potrafisz w ciekawy sposób opowiadać o tym, co dzieje się na ekranie, w branży albo w twoim życiu, z czasem zbudujesz wokół swoich streamów wierną, powiększającą się społeczność. I działa to w obie strony – jak widzowie będą zainteresowani twoją transmisją, tak ty zaczniesz rozpoznawać powtarzające się pseudonimy i będziesz witać ich właścicieli jak starych znajomych. Kontakt z oglądającymi to jeden z najprzyjemniejszych aspektów streamów i najlepsza metoda, by uczynić z każdej transmisji odpowiednik spotkania ze znajomymi. Pomyśl o tym w ten sposób – gdyby nie mieli ochoty na interakcje, obejrzeliby filmik na YouTubie, a jednak decydują się towarzyszyć ci w zmaganiach z grą.

Pokaż to, co kochasz

Jakość, częstotliwość i rodzaj rozmów z widzami zależy od tytułu, jaki streamujesz. Grając w Evolve Stage 2, musisz być w ciągłym biegu, ale już w przypadku Settlersów masz długie przestoje – czas ten możesz poświęcić na pogaduchy. Nie ma dobrej odpowiedzi na pytanie, co należy transmitować, bo każda wydaje się zła. Jeżeli skupisz się na niesamowicie popularnych produkcjach pokroju League of Legends czy Overwatcha, istnieje

drugi monitor, ale równie dobrze sprawdzi się w tej roli tablet, a od biedy duży smartfon. Chodzi o to, by mieć podgląd tego, jak wygląda stream, oraz móc śledzić czat i rozmawiać z widzami.

4 Mikrofon – Nie znalazłam jeszcze mikrofonu idealnego. Zwykle dzielą się na takie, które odszumiają, ale zniekształcają głos, i takie, które robią dokładnie odwrotnie. Koniecznie przetestuj przed zakupem, zwłaszcza że bardzo łatwo za mikrofon przepłacić.

5 Kamerka – Dzięki niej oglądający widzą, jak streamer reaguje na grę i na to, co dzieje się na czacie. Najlepiej, by nagrywała przynajmniej w HD. Osobiście polecam Logitecha C920 (od 329 zł), z którego sama korzystam i który przechwytuje obraz również w Full HD.

6 Wygłuszenie – Naklejanie na ściany wygłuszającej pianki to już raczej zabawa dla zawodowców, ale z ewentualnym echem poradzić sobie można nawet za pomocą... bałaganu. Chodzi o to, by pomieszczenie, w którym stremujesz, miało możliwie dużo miękkich i nieregularnych przedmiotów. Dywan czy wykładzina na podłodze też są bardzo przydatne.

7 Mikser audio – Pozwala na przełączanie się pomiędzy źródłami dźwięku i jego obróbkę.

Zdjęcie udostępnił Remigiusz „Rock" Maciaszek

wprawdzie większa szansa, że ktoś będzie szukał transmisji tych tytułów, ale jednocześnie ogromne ryzyko, że zamiast do ciebie zawędruje do kogoś, kogo już ogląda kilkaset czy kilka tysięcy osób. Jeśli z kolei zdecydujesz się na grę niezależną, o której nie słyszał w Europie nikt prócz Crossa, możliwe, że transmisja nikogo nie obejdzie i na kanale będzie tylko jedna osoba – ty.

Naturalnie nie musisz od razu deklarować się na streamowanie jednego tytułu do końca życia, ale warto zastanowić się, do kogo chcesz trafić i czego sam najchętniej szukasz. Wspomniane hity skupiają wokół siebie tysiące widzów, ale to niejedyna droga. Pokaż na streamie, jak zrobić trudnego aczika. Bądź pierwszym lub jednym z pierwszych streamujących grę świeżo po premierze. Prezentuj najlepsze sceny. Razem z widzami otwieraj skrzynki w LoL-u czy w CS-ie i boostery w karciankach. Pochwal się swoimi umiejętnościami, jeśli jesteś naprawdę dobry, lub wręcz przeciwnie – pokaż, jak tytuł, z którym masz do czynienia po raz pierwszy, zamiata tobą podłogę. Ba, nie musisz nawet grać, żeby ludzie chcieli ciebie oglądać. Komentuj mecze w języku migowym. Streamuj to, jak jesz lub gotujesz, w twitchowej kategorii „social eating". Pokazuj, jak ćwiczysz, i motywuj innych do aktywności fizycznej. Czytaj i komentuj książki na żywo. Ile osób, tyle pomysłów. Transmituj to, co cię kręci (upewnij się tylko, że nie łamiesz regulaminu serwisu), a jeśli będziesz robił to z prawdziwą pasją, widzowie się znajdą.

Spójrz w lustro

Ważniejsze od tego, co streamujesz, jest to, w jaki sposób to robisz, co sobą reprezentujesz i czy na twoim kanale nie zbiera się kurz. Oczywiście najlepiej byłoby streamować codziennie, ale ci, którzy nie uczynili z tego podstawowego źródła zarobku, zwykle mają jeszcze na głowie szkołę, studia czy pracę, nie mówiąc o życiu osobistym, wskutek czego może to być niewykonalne. Zdecydowanie lepiej postawić tutaj na jakość – uruchomić wcześniej próbny stream i upewnić się, że wszystko działa (nawet jeśli gra śmiga na nagraniu, niewykluczone, że po włączeniu transmisji na żywo czeka cię przykra niespodzianka), i transmitować choćby dwa razy w tygodniu, ale robić to tak ciekawie, by widzowie nie mogli doczekać się następnego streamu. Nie zapraszaj ich na transmisję na ostatnią chwilę, lecz zrób to z wyprzedzeniem, np. za pośrednictwem mediów społecznościowych, aby mieli czas odrobić lekcje, nakarmić kota czy skoczyć po popcorn. Informuj też o obsuwach, choćby 15-minutowych – nie chcesz przecież, by poczuli się oszukani i odeszli od ekranu.

Zastanów się też, jak chciałbyś być postrzegany – inaczej patrzy się na eleganckiego mężczyznę w garniturze, który ogrywa Sir, You're Being Hunted, inaczej na 12-latka, który bluzga w LoL-u na kolegów z drużyny, a inaczej na wydekoltowaną streamerkę, która wdzięczy się do ekranu. Niezależnie od tego, w jaki image celujesz, pamiętaj, by zadbać o swój wygląd, jeśli decydujesz się na przechwytywanie obrazu z kamerki. Nie musisz się stroić i rywalizować z modelami z wybiegu, ale upewnij się, że nie masz przetłuszczonych włosów, pozostałości pasty do zębów na policzku i szpinaku między jedynkami (i koszmarnego bałaganu za plecami). Nie musisz sobie robić makijażu – chyba że twoja cera wygląda wyjątkowo źle i skupiałaby na sobie uwagę widzów – ale miej na uwadze, że łatwiej zdobyć popularność, będąc osobą atrakcyjną fizycznie. Jeżeli jesteś kobietą, najszybciej złapiesz subskrybentów na dekolt (zwłaszcza jeśli wcześniej odpowiednio wypchasz stanik), ale jest to niesmaczne i mam nadzieję, że zamiast tego postawisz na interesujące transmisje. Jeśli wykorzystujesz greenscreen (patrz: ramka „Zielony ekran" w dalszej części poradnika), nie zakładaj ubrań w kolorze swojego tła, chyba że chcesz, aby na ekranie widać było samą głowę. Jeśli zaś stawiasz na klasyczne tło, upewnij się, że jest atrakcyjne dla widza albo przynajmniej neutralne. Możesz pochwalić się tam półką z growymi gadżetami czy ulubionym plakatem, ale pamiętaj o umiarze – powinny stanowić one jedynie dodatek.

Ustal zasady

Dopóki na twoje transmisje przychodzi 20 osób i jest kameralnie, temat moderowania czatu zwykle nie istnieje, ale w końcu przyjdzie moment – w postaci np. grupki trolli – w którym trzeba się będzie z nim zmierzyć. Samodzielne banowanie, tymczasowe lub permanentne, jest wykonalne, ale szalenie niewygodne, zwłaszcza jeśli streamujesz dynamiczny tytuł i nie masz czasu na przestoje. Obniża też tempo, bo zamiast skupiać się na widzach, którzy naprawdę chcą cię oglądać, koncentrujesz się na tych, którzy na to nie zasłużyli. Co gorsza: banując, nie grasz, więc transmisja stoi w miejscu.

Lepszym rozwiązaniem jest śledzenie powracających ksywek, a następnie uczynienie ze „sprawdzonych" widzów moderatorów czatu. W każdej wiernej społeczności, nawet niewielkiej, da się znaleźć ludzi, którzy z chęcią wcielą się w stróżów prawa i zadbają o to, by egzekwowano twoje zasady. Te musisz jednak ustalić samodzielnie, jasno wyrazić i samemu się ich trzymać. Nie powinieneś wymagać od czatujących kultury języka, jeśli sam używasz wulgaryzmów zamiast przecinków. Podobnie jeśli co chwilę nawiązujesz do polityki, sam niejako wymuszasz podział czatu na dwa lub więcej obozów. Nie oznacza to naturalnie, że musisz się cenzurować – ostatecznie to ty jesteś szefem na swoim kanale i możesz decydować, jakich widzów chcesz na nim widzieć. Możesz nawet traktować kontrowersyjne tematy jak papierek lakmusowy, testujący kulturę użytkowników czatu.

Niezależnie od tego, jakie zasady ustalisz, co i gdzie (bo Twitch nie jest jedyną opcją!) będziesz streamował, **pamiętaj, by była to przede wszystkim dobra zabawa**. Streamowanie to ekscytująca przygoda, więc ciesz się tym, co robisz, a szybko zauważysz, że zostają u ciebie na dłużej osoby, które podzielają twój optymizm. Bądź sumienny i angażuj się w kanał nawet wtedy, gdy ogląda cię jedna osoba! Z jednej osoby za jakiś czas zrobią się dwie, z dwóch cztery... Zanim się obejrzysz, będziesz streamował dla kilkunastu, a potem kilkudziesięciu widzów. Trzymam kciuki!

Streamuj to, co lubisz, i bądź sobą, a widzowie się znajdą.

Czego lepiej nie streamować?

Każdy serwis ma odrębne zasady dotyczące tego, co można, a czego nie można streamować. Jeśli jednak celujesz w większe audytorium – a nie ma powodu, dla którego nie miałbyś tego robić – najbardziej będą interesowały cię reguły panujące na Twitchu (skroc.pl/twitch). Oto czego unikać.

✖ Zakazane gry
Większości zakazanych tytułów (np. niesławnego RapeLaya) nie można streamować w żadnej formie, inne (np. Hatred czy Fahrenheit: Indigo Prophecy – Director's Cut) można transmitować w wersjach Mature. Pełna lista tutaj: skroc.pl/zakazane.

✖ Erotyka
Mowa zarówno o grach pornograficznych (stąd zresztą spora część zakazanych gier), jak i samej nagości – jeśli cię poniesie i postanowisz się rozebrać na wizji, możesz to przypłacić zawieszeniem konta.

✖ Przemoc
Treści koncentrujące się na pokazanej wprost brutalnej przemocy.

✖ Łamanie prawa
Zakazane jest łamanie prawa. I autorskiego (gdy np. podkradasz transmisję innego streamera albo piracisz grę), i regulaminu konkretnej gry (gdy oszukujesz, np. korzystając z hackbotów, albo łamiesz NDA, streamując zamkniętą alfę).

✖ Działania autodestrukcyjne
Upijanie się do nieprzytomności, zażywanie nielegalnych środków, próby samobójcze czy samookaleczanie. (Nie polecam w ogóle, a nie tylko na streamie).

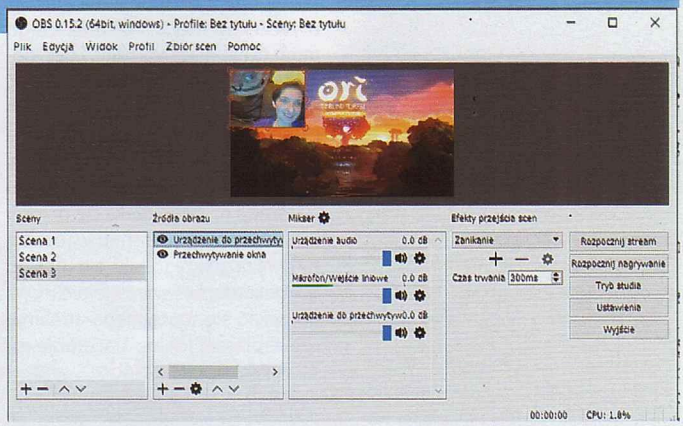
(*) www.twitch.tv/9kier

(**) Data nie ma znaczenia, ważne, że część ludzi dopiero wraca z pracy, szkoły czy wykładów – więcej widzów przyciągną wieczorne i weekendowe streamy.

Streamuj za darmo

Aby transmitować rozgrywkę, potrzebujesz konta w serwisie streamującym oraz odpowiedniego programu – na szczęście wcale nie musisz wydawać na niego góry pieniędzy. Open Broadcaster Software, znany jako OBS, jest w pełni darmowy, natomiast Xsplit ma bardzo przyzwoite bezpłatne wersje, o których piszę niżej. Programów jest naturalnie więcej, ale te są nie tylko najpopularniejsze, ale i na początku w zupełności wystarczające.

Open Broadcaster Software Studio



OBS to w tej chwili mój ulubiony program. Jest darmowy, prosty w obsłudze, nie obciąża sprzętu i daje sporo możliwości. W przeciwieństwie do Xsplita pozwala na streamowanie w 1080p i 60 klatkach na sekundę bez opłat. Funkcjonuje na zasadzie scen, które da się dowolnie komponować – na jednej możesz mieć, przykładowo, rozgrywkę oraz obraz z kamerki, na drugiej wielki napis „zaraz wracam", na trzeciej zdjęcie swojego kota – i między którymi da się przełączać. Jedynym minusem jest to, że w przeciwieństwie do Gamecastera nie wyświetla w grze obrazu z kamerki, więc pod koniec może się okazać, że przez pół transmisji było widać tylko połowę twojej twarzy. Na szczęście w części gier wolno alttabować, ile dusza zapragnie, i nie zatrzymasz streamu.

www.obsproject.com

Jak zacząć?

1. W polu „Sceny" utwórz pierwszą scenę, jeśli jej nie ma – klikając prawym przyciskiem i wybierając „Dodaj".

2. Aby dodać obraz z rozgrywki, włącz i zminimalizuj grę, kliknij prawym przyciskiem myszy w polu „Źródła obrazu", wybierz „Dodaj" i jedną z tych opcji: a) „Przechwytywanie okna" (czasami aby ta opcja działała, należy uruchomić grę w oknie); b) „Przechwytywanie gry". W pierwszej sytuacji potwierdź „Stwórz nową", a potem w polu „Okno" wybierz swoją grę. W drugiej po „Stwórz nową" potwierdź „Przechwytywanie aplikacji pełnoekranowej". Twoja gra powinna wyświetlić się w podglądzie w OBS-ie, gdzie możesz dopasować rozmiar okna – jeśli jej nie widzisz albo jeśli masz problem z dostosowaniem wielkości okna, spróbuj drugiej metody.

3. Dodaj kamerkę. W polu „Źródła obrazu" wybierz „Dodaj" i „Urządzenie do przechwytywania wideo". „Stwórz nową", a w polu „Urządzenia" wybierz swoją kamerkę. Potwierdź. Jeśli kamerka schowała się pod rozgrywką, kliknij ją w „Źródłach obrazu" prawym przyciskiem myszy, wybierz „Kolejność" i „Przesuń w górę".

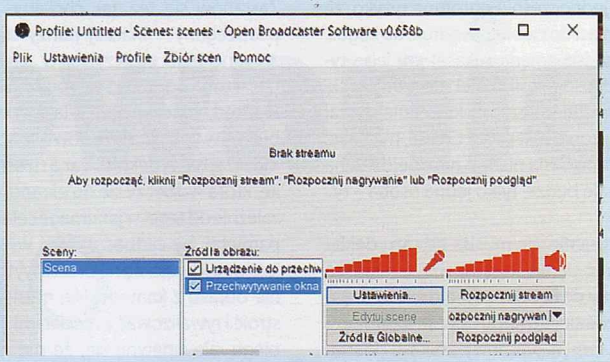
4. W „Plik" → „Ustawienia" → „Stream" przy polu „Serwis" wybierz swój serwis do streamowania. Zaloguj się w nim i poszukaj klucza strumienia (unikalnego kodu – dzięki niemu OBS łączy się z twoim kontem w serwisie. To taki trochę PIN – nie pokazuj go nikomu). Wklej go w polu „Klucz strumienia".

5. W „Ustawieniach" wybierz po lewej „Obraz", dopasuj rozdzielczość i liczbę fps-ów.

6. Po prawej stronie głównego okna kliknij „Rozpocznij stream". Jesteś w telewizorze!

OBS Classic

Zanim pojawił się OBS Studio, sieć zasiedlał jego ojciec, OBS Classic, a niedawno zadebiutowała jego lekko poprawiona wersja. Klasyk jest podobny w obsłudze, ale mniej przystępny. Obie wersje da się pobrać z oficjalnej strony.



Xsplit Gamecaster

Wersja dedykowana grom bywa bardzo kapryśna – nie współpracuje z wieloma produkcjami, zwłaszcza ze starymi – ale jeśli interesuje cię streamowanie popularnych tytułów i masz mocny sprzęt, Gamecaster może być świetnym wyborem. Nie musisz ustawiać scen czy ręcznie dodawać źródeł obrazu, bo ta wersja Xsplita, uruchomiona w tle, automatycznie wykryje to, że właśnie włączyłeś Don't Starve czy zacząłeś mecz w League of Legends. (Niestety wykryje też to, że zrobiłeś Alt + Tab, i wstrzyma stream...). Specjalna nakładka pozwoli ci nie tylko uruchamiać i kończyć transmisję z poziomu gry, ale też nagrywać rozgrywkę i zmieniać różne opcje, np. pokazywać/chować obraz z kamerki, wyciszać mikrofon, zmieniać ustawienia głośności czy udostępniać link do streamu w mediach społecznościowych. To bardzo wygodne, ale niestety odbywa się kosztem zasobów (program zabiera dużo mocy obliczeniowej, wskutek czego coś, co śmiga ci na pececie w Full HD, może zacząć klatkować – jeśli nie w grze, to na lokalnym nagraniu lub, co gorsza, samym streamie). Robienie próbnych transmisji przed zapowiedzeniem streamu jest ogólnie dobrym nawykiem, ale w przypadku Gamecastera szczególnie je rekomenduję.

www.xsplit.com

Jak zacząć?

1. Załóż konto na stronie Xsplita i włącz program.

2. Zepnij z Xsplitem swoje konto w serwisie do streamingu. Wejdź do zakładki „Settings", następnie „Accounts", przy „Live streaming" wybierz interesujący cię serwis, po czym zaloguj się do niego i autoryzuj konto. W ten sam sposób możesz autoryzować kanał na YT (by publikować tam nagrania) i media społecznościowe.

Xsplit Broadcaster

Broadcaster łączy w sobie OBS-a i Gamecastera. Z jednej strony podobnie jak w OBS-ie będziesz się tu bawić scenami, nie zobaczysz w grze obrazu z kamerki i w przypadku części tytułów program pozwoli na alttabowanie bez szkody dla transmisji. Z drugiej strony tak samo jak Gamecaster potrafi automatycznie wykryć grę, choć można też ją wybrać ręcznie. Podobnie jak jego typowo gamingowy brat wielu produkcji, zwłaszcza tych starych, nie „widzi" (ot, nie postreamuję na nim takiego RollerCoaster Tycoona, bo nie tylko go nie wykrywa, ale nawet nie da się go wybrać ręcznie).

www.xsplit.com

Jak zacząć?

1. Załóż konto na stronie Xsplita i włącz program.

2. Zepnij z Broadcasterem konto w serwisie do streamowania. W tym celu kliknij u góry „Outputs", następnie „Set up a new output" i wybrany serwis. Będziesz musiał zalogować się na swoje konto w serwisie, w niektórych możesz też wkleić klucz strumienia (do znalezienia w ustawieniach konta w serwisie). Potwierdź autoryzację, poczekaj, aż program ustali optymalny serwer, wybierz rozdzielczość i kliknij „Finish".

3. W głównym oknie wybierz pierwszą scenę.

4. Aby dodać obraz z gry, kliknij na dole po lewej „Add", potem „Game capture" i „Auto Detect". Włącz i zminimalizuj grę. Jeśli Broadcaster ją wykrywa, przejdź do punktu 5. Jeśli nie, spróbuj wybrać ją ręcznie („Add" → „Game Capture" → tytuł gry). Jeśli wciąż nie działa, usuń to źródło obrazu, wejdź do gry i uruchom ją w oknie. W programie kliknij znów „Add", ale tym razem „Screen capture...", po czym wskaż okno z grą. Jeśli działa, możesz przywrócić pełny ekran, jeśli nie – przykro mi, spróbuj z OBS-em.

5. Aby dodać kamerę, kliknij „Add", następnie „Webcam, capture card, video devices" i wybraną kamerkę. Dopasuj jej rozmiar i przemieść tam, gdzie chcesz. Jeśli schowała się pod obrazem z gry, na środku na dole są czarne strzałki, dzięki którym ustawisz kolejność okien.

6. W zakładce „Outputs" wybierz wybrany serwis i ustawienia rozdzielczości. Czerwony napis u góry poinformuje cię, kiedy zacznie się stream.

Za co płacisz?

Darmowa wersja Xsplita (każdej z wersji) pozwala na streamowanie w maksymalnie 720p i 30 klatkach na sekundę bez watermarka. Jeśli chcesz streamować w wyższych rozdzielczościach (1080p i 1440p), musisz albo rozwinąć ją do jednej z płatnych wersji (15 lub 25 dolarów za trzy miesiące – w cenie oba programy), albo liczyć się z watermarkiem. Bezpłatna wersja Xsplita nie daje żadnej możliwości streamowania w 60 fps-ach, w świetle prawa nie powinieneś też na niej zarabiać. Płatne pozwalają m.in. na zmianę grafiki, która pojawia się, gdy stream zostanie chwilowo przerwany, wyświetlanie czatu z YT Live, Twitcha i Hitboksa w grze, dodawanie grafik, rysowanie „na wizji", edycję filmików czy wykorzystanie komercyjne.

Gdzie streamować?

Serwisów do streamowania jest mnóstwo (oprócz wymienionych niżej warto zwrócić uwagę choćby na Ustream czy Azubu), ale jeżeli chcesz dotrzeć do jak największej liczby widzów, zainteresuj się tymi najbardziej znanymi.

Twitch – najpopularniejszy i największy serwis streamingowy. Oferuje program partnerski zapewniający wsparcie kanału i szereg korzyści, m.in. płatne subskrypcje. Bez konta na Twitchu nie postreamujesz bezpośrednio z XBO.

www.twitch.tv

YouTube Live – ta opcja może być dobra zwłaszcza dla tych, którzy wyrobili sobie markę, publikując filmy na YT, i nie chcą przerzucać się na nową, nieznaną platformę. Olbrzymim plusem streamów na YTL jest możliwość cofania się do wybranych fragmentów.

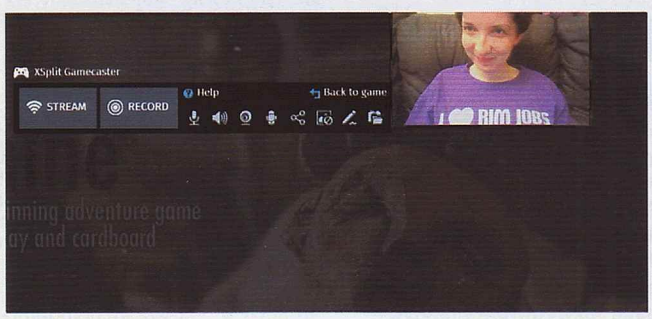
www.youtube.com

Hitbox – młoda, rozwijająca się platforma, która na dzień dobry zachęca do połączenia konta z PayPalem, by zarabiać na transmisjach. Rada: strona każe ci wybrać ksywkę, która rozpoczyna się od litery, ale moje „9kier" też zadziałało, więc nie należy się tym przejmować. Nie wspierają go konsole.

www.hitbox.tv

3. W zakładce „Settings" wybierz odpowiedni mikrofon i kamerkę przy „Microphone" i „Camera". Ustaw rozdzielczość. Jeśli potrzebujesz, dostosuj inne opcje.

4. Włącz grę – jeśli widzisz w lewym górnym rogu kwadracik z licznikiem klatek, Gamecaster działa. Wciśnij Ctrl + Tab, przesuń obraz z kamerki w odpowiednie miejsce i wybierz „Stream" – może minąć nawet kilkadziesiąt sekund, nim zobaczysz czerwone „Live" oznaczające, że nadajesz na żywo.



Streamuj z konsoli

Marzy ci się stream z Destiny lub innego konsolowego exclusive'a? Lepiej czujesz się z padem w dłoni, a jakaś pecetowa gra nie pozwala na zmianę kontrolera? Nic nie stoi na przeszkodzie, by streamować prosto z PS4 czy XBO, zwłaszcza jeśli korzystasz z Twitcha lub YouTube'a (Hitboksa konsole na razie nie wspierają).

PlayStation 4

1. Zdecyduj, w jakim serwisie chcesz streamować (PS4 wspiera Twitcha, YouTube'a, Dailymotion i Ustreama), załóż tam konto i ściągnij dedykowaną aplikację na PS4.
2. Włącz grę, przytrzymaj przycisk „Share", wybierz „Broadcast gameplay" i zaloguj się do wybranej aplikacji.
3. Dopasuj ustawienia jakości i wybierz „Start broadcasting".
4. Jeśli masz odpowiedni sprzęt (słuchawki z mikrofonem na USB lub podłączane do pada, a także kamerkę do PS4), możesz wzbogacić swoją transmisję o komentarz i swoje zgrabne lico.

Xbox One

1. XBO wspiera tylko Twitcha. Załóż tam konto, ściągnij dedykowaną aplikację na XBO i spróbuj zalogować się do niej z konsoli.
2. Na dole wyświetli się 6-cyfrowy kod. Na innej platformie, np. tablecie lub PC, wejdź na www.twitch.tv/activate, zaloguj się do Twitcha, wpisz otrzymany kod i kliknij „Activate".
3. Powinieneś być już zalogowany do Twitcha na konsoli. Włącz grę, dwukrotnie wciśnij na padzie świecący przycisk z logo Xboksa, wybierz aplikację Twitcha, z listy po prawej „Broadcast", wpisz tytuł transmisji, ew. sprawdź ustawienia (m.in. kamerki) pod „Settings". Kliknij „Start broadcast".
4. Dwukrotnie kliknij na padzie przycisk z logo Xboksa, wróć do gry. Jesteś na żywo!

UWAGA: Jeśli nie przeszkadza ci droga naokoło, możesz też streamować obraz z konsoli na PC za pomocą Xbox App (działa na Windowsie 10) i transmitować go za pomocą pecetowych programów. Dostępne są także specjalne urządzenia do przesyłania obrazu i dźwięku z konsoli do peceta (np. AverMedia Game Capture lub Razer Ripsaw).

Podkręć tempo

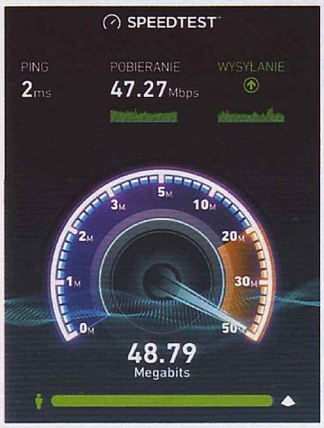
W teorii możesz streamować samą rozgrywkę, w praktyce dla widzów bardziej liczy się twoja osobowość niż to, w co grasz. Skieruj kamerkę na twarz, zatroszcz się o ciekawy komentarz, zaopatrz się w drugi ekran, żeby mieć ciągły kontakt z czatem. Zadbaj o dobry procesor i odetnij innych domowników od internetu – upewnij się, że odbiór twojej transmisji jest łatwy i przyjemny.

Specyfikacja PC

Możesz mieć najszybszy na świecie internet – jeśli twój sprzęt będzie tylko trochę lepszy niż kalkulator, za dużo na nim nie postreamujesz (no, może Sapera). **Niestety nie wystarczy, aby pecet spełniał minimalne wymagania sprzętowe.** Streamowanie obciąża komputer, przez co najlepiej, abyś spełniał rekomendowane wymagania gry z palcem w gniazdku (to metafora – nie próbuj tego w domu!). Zdarzały mi się sytuacje, w których transmisja zamieniała się w pokaz slajdów w 720p i 30 fps-ach, mimo że poza streamem tytuł śmigał mi w 1080p i 60 klatkach. To kolejny powód, dla którego warto robić próbną transmisję, zanim ją zapowiesz. Najważniejsze bebechy blaszaka to w kontekście streamowania procesor i karta graficzna, równie istotny jest sposób kodowania obrazu – najlepiej, aby był sprzętowy, a nie programowy, bo ten drugi znacznie bardziej obciąża sprzęt.

Internet

Kiedy dwa lata temu przeprowadzałam się i załatwiałam internet w nowym mieszkaniu, monter powiedział mi wprost: „musisz wybrać: albo szybki internet, albo telewizja". Wybrałam oczywiście internet, zwracając szczególną uwagę na upload – to najważniejsza wartość, od której zależy to, czy twoja transmisja będzie płynna. Im wyższa wartość, tym lepiej. (W domu mam upload 10 Mb/s, co pozwala dwóm graczom jednocześnie streamować League of Legends na osobnych kanałach w 720p i 60 fps-ach). Sugeruję minimalnie 4 Mb/s (szczegóły w następnym akapicie), ale w rzeczywistości trudno podać konkretną liczbę – bardzo dużo zależy od tego, jak wymagającą grę, w jakiej rozdzielczości i w ilu klatkach streamujesz, a także od sprzętu dostawcy internetu. Zrób próbną transmisję, koniecznie na żywo, i zobacz, czy wszystko śmiga.



Jak widać, wartość uploadu mamy w redakcji dość dobrą. Wszyscy albo prawie wszyscy moglibyśmy naraz streamować LoL-a na różnych kanałach, i to w 60 klatkach na sekundę.

Jeśli borykasz się ze spadkami płynności, nie załamuj rąk. Obniż rozdzielczość, pobaw się w programie do streamowania ustawieniami przepływności (przykładowo dla połączenia OBS + Twitch sugeruje się 3-3,5 Mb/s przy 1080p, 1,8-2,5 Mb/s przy 720p i coraz mniej dla niższych rozdzielczości), przerzuć się z 60 na 30 fps-ów. Jeśli program pozwala na ręczny wybór serwera, upewnij się, że widnieje tam raczej Warszawa, a nie San Francisco – w OBS-ie Studio USA ustawia się domyślnie po instalacji i może skutkować opóźnieniem transmisji. W ostateczności odpuść sobie streamowanie sprawiającej problemy gry – nie chcesz przecież, by widzowie zapamiętali twój kanał jako ciągły pokaz slajdów i nigdy więcej nie wrócili.

Mikrofon

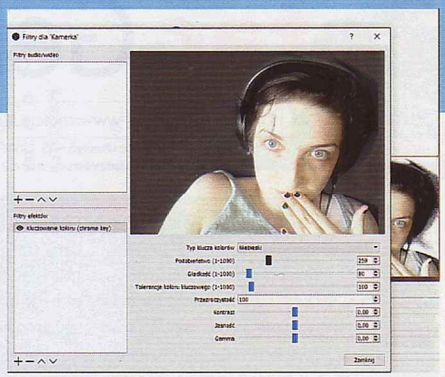
Gdyby ktoś przyłożył mi pistolet do głowy i kazał wybrać między dobrą kamerką a dobrym mikrofonem, bez zastanowienia postawiłabym na mikrofon. Dowcipny albo w inny sposób interesujący komentarz angażuje widza w znacznie większym stopniu niż obraz z kamerki, zwłaszcza że twoja twarz będzie zajmowała tylko kawałeczek ekranu, a całą resztę – rozgrywka. Możesz mieć tak dobrą kamerkę, że będzie na niej widać wszystkie twoje piegi, ale jeśli nie będzie się ciebie dało zrozumieć, widzowie przyjdą na chwilę i odpłyną. Stream musi być przyjemny w odbiorze. Istnieją ludzie, tacy jak spikain, stworzeni przez naturę do tego, by pracować w radiu. Jeśli do nich nie należysz – nie masz przesadnie przyjemnej barwy głosu, masz wadę wymowy itp. – musisz nadrabiać jakością mikrofonu. Nawet jeśli naturalnie mówisz jak narratorzy Transistora i Darkest Dungeon, nie chcesz, by twój komentarz zagłuszały pyknięcia, szumy i piski albo by twój głos był zniekształcony czy stłumiony. (Chyba że w taki efekt celujesz – niektóre karty dźwiękowe i headsety pozwalają na zmianę barwy głosu, ale równie dobrze można znaleźć do tego odpowiednią aplikację).

Wybierając mikrofon, koniecznie udaj się do sklepu w godzinach dużego ruchu (by był szum tle) i przetestuj. Wystarczy chwila, by wykryć zniekształcenia czy niską czułość. Na zdjęciu: Razer Seirēn Pro.

Przyznaję, że do tej pory nie znalazłam mikrofonu idealnego. Wypróbowałam ostatnio kilka – zewnętrzny Sound Blaster R3, dwa headsety Asusa (Strix Pro i Strix DSP) i jeden Logitecha (G933). Niestety nie trafiłam jeszcze na mikrofon, który jednocześnie redukowałby zewnętrzne szumy i nie zniekształcał głosu. Choć wyżej wymienione słuchawki oferowały bardzo dobry dźwięk (zwłaszcza Logitech G933, które kiedyś ukradnę i ucieknę z kraju), żaden mikrofon nie był na tyle dobry, bym zamieniła na niego... mój wbudowany w laptopie (Dell Inspiron – mimo szumów). Wspomniany bezprzewodowy Logitech za bardzo filtrował niektóre częstotliwości, przez co tłumił głos, Sound Blaster R3 trzeba było trzymać naprawdę blisko twarzy, a i tak był cichutki. Ciche okazały się również oba Striksy, zwłaszcza DSP. Niezależnie od budżetu warto przetestować mikrofon w sklepie, a przed zakupem

Sama korzystam z kamerki Logitech C920 (od 329 zł). Nagrywa i przechwytuje obraz w Full HD (choć do streamów wybieram HD), jest łatwa w obsłudze i pozwala na zabawę podstawowymi filtrami – w zupełności mi to wystarcza.

Zielony ekran



Obraz przechwytywany z kamerki zazwyczaj kończy jako prostokąt przyklejony do któregoś z brzegów ekranu. Jednak ten podstawowy sposób, w którym kamerka nagrywa nie tylko gracza, ale również wszystko to, co znajduje się za jego głową, nie zawsze jest pożądany. Ciężkie meble za plecami, pstrokate, odwracające uwagę bibeloty, kompromitujące plakaty młodszego brata, dziwny kolor ścian, brudna lub obdarta tapeta, bałagan w pokoju – to wszystko może sprawić, że zechcesz zdecydować się na tzw. greenscreen (inne nazwy: bluescreen, chroma key, blue box), zwłaszcza że przydaje on streamom profesjonalnego sznytu. Oglądając transmisję, na pewno nieraz widziałeś graczy „wyciętych" z otoczenia.

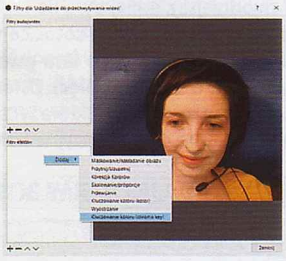
Ten sam efekt stosuje się również podczas przygotowywania fotomontażu, a także w telewizji i kinie po to, by móc nałożyć na ekran prognozę pogody czy też umieścić bohatera filmu fantasy w jaskini pełnej smoków. W rzeczywistości to nie streamer wycinany jest z ekranu, tylko konkretny kolor z tła.

Najważniejsze, że stworzenie greenscreena ani nie jest trudne, ani nie wymaga wydania góry pieniędzy. Potrzebujesz do tego wyrazistego, jednolitego tła, które będzie odcinać się kolorystycznie od twarzy, włosów i ubrań – najczęściej używa się zielonego lub niebieskiego (uwaga: jeśli twoim ulubionym rekwizytem jest niebieski kubek, nie decyduj się na niebieskie tło, bo kubek będzie prześwitywał i zanikał). Może to być stabilna, profesjonalna tablica, ale sprawdzą się też przypięta do ściany mata do jogi czy koc z hipermarketu, podwieszony pod sufitem tak, by stanowił jedyne tło. Jeśli do tego znajdziesz w domu zwykłą żarówkę, którą możesz doświetlać sobie twarz, oraz świetlówkę, która będzie rozjaśniać zielone otoczenie, będziesz miał już w domu prawie profesjonalne studio! Allor krzyczy na mnie: „jak to tak łączyć dwa rodzaje oświetlenia?!", ale chodzi właśnie o to, że wcale się ich nie łączy. Oświetlają one różne elementy, jedna zimnym, a druga ciepłym światłem, co ułatwia ich rozróżnienie – to, co w fotografii czy normalnym robieniu wideo byłoby wadą, przy streamowaniu staje się zaletą.

Zarówno OBS Studio, jak i Xsplit mają możliwość ustawienia efektu chroma key, ale w przypadku Xsplita Gamecastera da się to zrobić tylko w wersji płatnej. Jeśli chcesz, słusznie zresztą, przetestować greenscreen bez płacenia za soft, poniżej pokazuję, gdzie szukać i jak skonfigurować opcję chroma key. Wymaga to wcześniejszego dodania kamerki i przechwytywania rozgrywki – wyjaśnienia krok po kroku tego, jak to zrobić, szukaj na poprzednich stronach.

OBS Studio

1 Kliknij prawym przyciskiem myszy swoje urządzenie do przechwytywania obrazu (domyślnie nazywa się „Urządzenie do przechwytywania wideo", ale warto zmienić tę nazwę na „kamerka" czy coś podobnego) i wybierz „Filtry".



2 Kliknij w polu „Filtry efektów" prawym przyciskiem myszy, wybierz „Dodaj", a następnie „Kluczowanie koloru (chroma key)".

3 Teraz wystarczy wybrać kolor twojego tła, który chcesz wykluczyć (OBS daje do wyboru zielony, niebieski i purpurowy z predefiniowanych oraz „custom", czyli jakikolwiek kolor z palety), oraz pobawić się suwakami. Najważniejsze są trzy pierwsze, więc od nich zacznij – reszta filtrów odnosi się do przeźroczystości i kolorystyki twarzy. Im twoje tło bardziej jednolite, gładkie i pozbawione cieni (np. głowy), tym szybciej poradzisz sobie z dostosowaniem. Voilà!

Xsplit Broadcaster

1 Kliknij prawym przyciskiem myszy obraz z kamery lub nazwę urządzenia do przechwytywania obrazu.

2 Wejdź do zakładki „color".

3 Wybierz na dole „chroma key" oraz kolor, który chcesz wykluczyć z tła.

4 Poświęć chwilę na dopasowanie dwóch suwaków po prawej. Voilà!

– zwłaszcza profesjonalnego sprzętu – trochę postreamować i upewnić się, że nie wydasz pieniędzy na coś, z czego nie będziesz korzystać.

Kamerka

Dopóki nie łamiesz regulaminu konkretnego serwisu, możesz pokazywać, co chcesz (np. ręce szalejące na klawiaturze, gdy grasz Ryze'em w LoL-u), ale nie bez powodu najwięksi streamerzy kierują kamerę na twarz. W ten sposób nawiązujesz więź z widzami, którzy mogą zobaczyć, jak wściekasz się na Dark Souls, śmiejesz przy Tales from the Borderlands, pijesz kawę i reagujesz na to, co pojawia się na czacie. (Aby ułatwić interakcje z widzami, warto przygotować sobie wcześniej drugi ekran z odpalonym czatem – niekoniecznie drugi monitor, wystarczy ekran tabletu). Kamerka nie musi być ani superwypasiona, ani droga – po pierwsze dlatego, że zdecydowanie ważniejszy jest dobry mikrofon, a po drugie dlatego, że prostokącik z twarzą i tak przykleisz prawdopodobnie do któregoś z rogów ekranu. (Chyba że zechcesz pochwalić się greenscreenem – o tym, jak to zrobić, w ramce „Zielony ekran"). Warto jednak, aby kamerka nagrywała obraz przynajmniej w 720p. Sama od dłuższego czasu używam modelu Logitech C920 (od 329 zł), który oferuje też Full HD, ale z takiej opcji korzystam tylko podczas nagrywania filmów, a nie streamowania. Kamerka jest prosta w obsłudze i pozwala na sporo zabawy z kolorystyką. Uwaga: jeśli używasz laptopa z dwiema kartami graficznymi, z których jedną jest GeForce, i oprogramowanie Logitecha zawiesza się, wejdź do Panelu sterowania Nvidii i wymuś to, by komputer stale korzystał z GeForce'a – mnie pomogło. |CDA|

Zotac GeForce GTX 1060 AMP!

Cena: 1410 zł | Dostarczył: Zotac | www.zotac.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1556 MHz (1771 MHz Boost) • **Pamięć:** 6 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 8008 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 120 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 210 x 108 x 36 mm • **Waga:** 530 g

CD-ACTION POLECA

Bardzo dobra karta w dobrej cenie.

Pierwsze testy nowego GeForce'a GTX 1060 mieliśmy w poprzednim numerze. Był to jednak model referencyjny, firmowany przez Nvidię, a takiego w normalnym sklepie się nie kupi. Dobrze, że jest w nich dostępny chociaż jeden model w sugerowanej cenie 1279 zł, dzięki czemu przynajmniej częściowo udało się uniknąć sytuacji, jaka miała miejsce z Radeonami RX 480, których ceny miały się teoretycznie zaczynać od około 1100 zł, ale nawet teraz to co najmniej 1300 zł.

Ale wróćmy do GTX-a 1060. Testowany przez nas model Zotaca to wersja AMP!, a więc firmowo podkręcona. Zbytniego szaleństwa jednak nie ma, różnica wynosi 50 MHz w trybie podstawowym i 63 MHz w Boost, co w grach przekłada się na jakieś 3%. Jeśli zechcesz bawić się w dalszy O/C, różnica powinna wzrosnąć do ok. 7-12%. Zależy to jednak zarówno od konkretnej gry, jak i egzemplarza karty, a także temperatury panującej w obudowie, bo GPU ma wbudowane własne mechanizmy ochronne i gdy wykrywa problemy, automatycznie zmniejsza taktowanie.

A skoro już przy chłodzeniu jesteśmy: model referencyjny korzystał z jednej turbiny wydmuchującej powietrze poza obudowę, ale dzięki niezbyt dużemu zapotrzebowaniu na energię nie narzekaliśmy na kulturę jego pracy. W Zotacu mamy dwa spore wentylatory, które w przewiewnej obudowie utrzymują niższą temperaturę GPU, a do tego są także cichsze. Przy małym obciążeniu są zaś całkowicie wyłączane, karta staje się więc bezgłośna. Co nie mniej ważne, AMP! ma długość 21 cm i bez problemu mieści się także w małych obudowach. Ostatnia sprawa to dodatkowe zasilanie. Pod tym względem różnic akurat brak, mamy taką samą wtyczkę 6-pin jak w wersji referencyjnej, co jednak w zupełności wystarcza nawet do O/C, bo i tak karta ma jeszcze 30 W zapasu względem standardu.

AMP! jest o 130 zł droższy od wersji referencyjnej. Jeśli brać pod uwagę samą różnicę w osiągach, dopłata wydaje się nieco za duża. Ale Zotac ma także większy potencjał O/C, jest cichszy, chłodniejszy, mniejszy, a do tego **po rejestracji na stronie zotac.com zyskuje trzy dodatkowe lata gwarancji (czyli w sumie aż pięć)**. Ostatnia sprawa to konkurencja, która życzy sobie za własne niereferencyjne konstrukcje co najmniej tyle samo, a to oznacza, że nagle Zotac robi się nie tylko bardzo dobry, ale również tani. Innymi słowy – polecamy. ■AI

PODSUMOWANIE

+ high-endowa wydajność • cena jak w kartach ze średniej półki • nowe technologie • wbudowany procesor audio • energooszczędna • dobrze się podkręca • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach

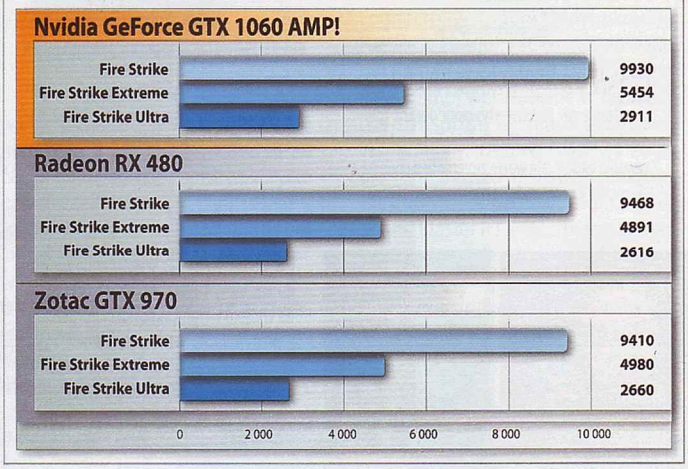
− droższa od poprzednika (ale tańsza od porównywalnych) • Radeony mogą mieć 8 GB RAM-u

OCENA 9

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Zotac GeForce GTX 1060 AMP!	Radeon RX 480 8 GB	Zotac GTX 970
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	128	128	128
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	53	45	49
2560 x 1440	30	26	28
3840 x 2160	13	10	12
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	100	89	96
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	57	50	52
2560 x 1440	43	37	39
3840 x 2160	24	22	23
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	110	110	118
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	99	95	107
2560 x 1440	96	78	91
3840 x 2160	50	39	43

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Asus GeForce GTX 1060 Strix OC

Cena: 1700 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.pl

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1645 MHz (1873 MHz Boost) • **Pamięć:** 6 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 8208 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 120 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 298 x 134 x 40 mm • **Waga:** 950 g

CD-ACTION POWER!

Najbardziej zaawansowany technologicznie GTX 1060 na rynku.

Karta należy do najmocniejszej serii Asusa i pod względem technologicznym oferuje wszystko, co najlepsze. Ma superciche, bardzo wydajne chłodzenie, specjalne niepiszczące cewki, rozbudowany układ zasilania, a dołączony soft pozwala między innymi na automatyczną optymalizację ustawień peceta oraz zmianę trybu pracy podświetlania RGB. Jeśli szukasz karty do kompa z przeźroczystą boczną ścianką, by się nią chwalić, Strix jest super. Problem w tym, że **kosztuje około 300 zł więcej od testowanego powyżej Zotaca, a w normalnych warunkach na standardowych ustawieniach jest tylko minimalnie szybszy** (w TimeSpy miał 4034 punkty, a Zotac 4013). Jeśli jesteś ekstremistą, Strix ma większy potencjał OC, ale nie każdy będzie potrafił go wykorzystać. Podobnie jest choćby z systemem chłodzącym. Trzy wentylatory z opatentowanym kształtem łopatek są cichsze od konkurencji, ale w przypadku GTX-a 1060 trudno to usłyszeć, bo GPU wydziela na tyle mało ciepła, że równie dobrze radzą sobie z jego odprowadzaniem także mniej skomplikowane (czytaj: tańsze) konstrukcje. Stąd też i nieco niższa ocena końcowa, która bierze pod uwagę nie tylko jakość i wydajność, ale również cenę. ■AI

PODSUMOWANIE

+ high-endowa wydajność • cena jak w kartach ze średniej półki • z nowymi technologiami • i wbudowanym procesorem audio • energooszczędna • bardzo duży potencjał OC • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach • podświetlenie RGB

− droższa od konkurencji • Radeony mogą mieć 8 GB RAM-u

OCENA 8

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

PowerColor Radeon RX 470 4 GB Red Devil

Prawie jak RX 480.

Cena: 950 zł | Dostarczył: PowerColor | www.powercolor.com/pl

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1270 MHz • **Pamięć:** 4 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 7000 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 120 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 242 x 110 x 40 mm • **Waga:** 760 g

Atak na średnią półkę (w każdym razie średnią według standardów zachodnich) AMD rozpoczęło od testowanego w poprzednim numerze Radeona RX 480, który pod względem wydajności bije najpopularniejszego wśród graczy (wg Steam Hardware Survey) GeForce'a GTX 970, a jest od niego tańszy, ma więcej pamięci RAM oraz jest lepiej zoptymalizowany pod DirectX 12, co powinno procentować w przyszłości.

Radeon RX 470, którym się tutaj zajmujemy, to druga z nowych konstrukcji AMD. Bazuje na tym samym chipie co RX 480, ale pracuje on standardowo z nieco niższą częstotliwością, a do tego ma wyłączoną część jednostek obliczeniowych i teksturujących. To musi się odbić na wydajności, choć teoretycznie ma być ona nadal wystarczająca, by pobić GeForce'a GTX 970. Pamięci jest również mniej, ale **4 GB powinny w zupełności wystarczyć do grania w Full HD na najwyższych detalach** w zdecydowanej większości nowych tytułów (GTX 970 wcale nie ma jej więcej...). Szkoda, że standardowo jest ona taktowana niższym zegarem niż w RX 480, ale tak się składa, że testowany przez nas model PowerColor wcale standardowy nie jest.

Ba, to jedna z najlepszych dostępnych na rynku wersji. Na pierwszy rzut oka wygląda wręcz zadziorniej niż Radeon RX 480 4 GB, o którym piszemy poniżej! W dodatku ma równie szybko taktowany RAM i niewiele wolniej GPU. Producent dorzucił też przełącznik pozwalający wybrać jeden z dwóch BIOS-ów (zwykły, czyli O/C, lub cichy), choć karta jest na tyle cicha, że to bardziej ciekawostka niż faktycznie potrzebna opcja. Niestety, to wszystko odbiło się na cenie, która jest niemalże identyczna jak modelu Sapphire. Który w testach wypada lepiej... w każdym razie do momentu, gdy Red Devila się podkręci. Bo wtedy obie karty idą już łeb w łeb.

Stąd też – mimo wysokiej (jak na Radeona RX 470) ceny – **karta jest równie godna polecenia co testowany niżej Radeon RX 480**. Oczywiście o ile uda się ją kupić.. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **high-endowa wydajność • cena jak w kartach ze średniej półki • nowe technologie • wbudowany procesor audio • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach • jakość wykonania • cicha i pozbawiona problemów trapiących referencyjne Radeony**

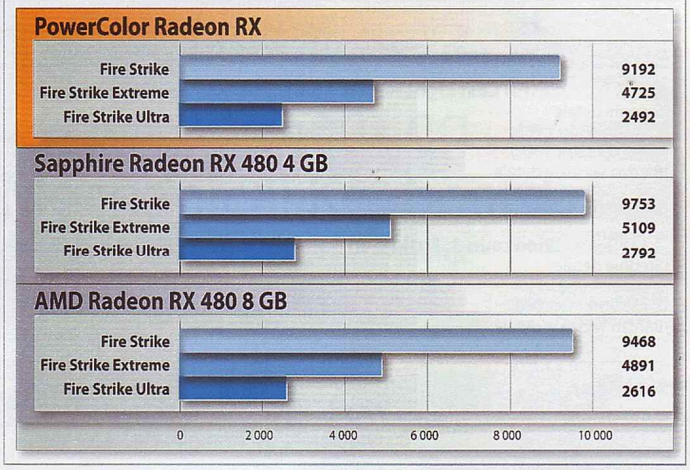
➖ **cena porównywalna z modelami RX 480 4 GB • w zasadzie nie do dostania**

OCENA 9

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	PowerColor Radeon RX 470	Sapphire Radeon RX 480 4 GB	AMD Radeon RX 480 8 GB
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	138	139	128
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	42	45	45
2560 x 1440	24	26	26
3840 x 2160	9	10	10
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	84	93	89
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	48	58	50
2560 x 1440	35	44	37
3840 x 2160	21	25	22
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	106	107	110
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	92	93	95
2560 x 1440	75	81	78
3840 x 2160	37	41	39

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Sapphire Radeon RX 480 4 GB Nitro

Cena: 1111 zł | Dostarczył: Sapphire | www.sapphiretech.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1266 MHz (1306 MHz Boost) • **Pamięć:** 4 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 7000 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 150 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 241 x 113 x 40 mm • **Waga:** 770 g

Bardzo dobra karta w dobrej cenie.

Radeona RX 480 już na łamach testowaliśmy, ale była to wersja referencyjna z 8 GB RAM-u. Teraz mamy model Nitro+ Sapphire'a z 4 GB pamięci i ulepszoną sekcją zasilania, która wykorzystuje wtyczkę 8-pin. Do tego chłodzenie opiera się na dwóch wentylatorach, co sprawia, że karta jest cichsza. Jako bonus dostajemy podświetlanie LED (tempo „oddychania" pokazuje temperaturę lub obroty wentylatorów), fajny wygląd oraz przełącznik BIOS-ów – prócz standardowego (z wyższymi zegarami) jest jeszcze quiet, ale w normalnych warunkach nie ma on sensu, bo karta i tak nie hałasuje nawet pod obciążeniem.

Wydajność karty podajemy powyżej. Jak widać, **jest ona równie szybka co standardowo taktowany Radeon RX 480 8 GB!** Taka liczba fps-ów w zupełności wystarcza do komfortowego grania w rozdzielczości Full HD, oczywiście w większości przypadków w co najmniej wysokich detalach. Warto jednak mieć na uwadze fakt, że Sapphire został firmowo podkręcony, ma także lepiej rozwiązane zasilanie. Zwykłe wersje 4 GB będą nieco wolniejsze, co warto mieć na uwadze przy kupnie.

A Sapphire? To kolejny bezkonkurencyjny Radeon – o ile tylko uda się go dostać w rekomendowanej cenie. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **high-endowa wydajność • cena jak w kartach ze średniej półki • nowe technologie (w tym FreeSync) • wbudowany procesor audio • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach • podświetlenie • jakość wykonania • cicha i pozbawiona problemów trapiących referencyjne Radeony**

➖ **w zasadzie nie do dostania • taktowana wolniej niż wersja z 8 GB RAM-u**

OCENA 8+

Asus Radeon RX 460 4 GB Strix

Karta bardzo fajna, ale nie w tej cenie.

Cena: 700 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1256 MHz • **Pamięć:** 4 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 7000 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 75 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 194 x 107 x 36 mm • **Waga:** 500 g

Ostatnią kartą z nowej ofensywy AMD jest Radeon RX 460. I to ostatnią nie w tym miesiącu, ale najpewniej w roku, bo jeśli potwierdzą się wcześniejsze przecieki, wolniejsze desktopowe modele serii 400 będą bazowały na starszych chipach. Karta, w przeciwieństwie do RX-a 470, którego oparto na nieco tylko okrojonym GPU znanym z RX 480, wykorzystuje znacznie mniejszy układ scalony. W porównaniu do modelu RX 480 tranzystorów jest niemal o połowę mniej. Podobnie wygląda sprawa, jeśli chodzi o jednostki obliczeniowe czy teksturujące, choć tutaj za punkt wyjścia należałoby wybrać i tak już nieco zubożony model RX 470.

Tragedia? Warto pamiętać, że mówimy o karcie, której cena zaczyna się od 520 zł, a **zaprojektowana została przede wszystkim z myślą o fanach gier e-sportowych**. Czyli LoL-a i CS:GO, więc nawet tak mały chip jak w RX 460 sobie poradzi. Oczywiście mówimy o maksymalnych detalach i rozdzielczości Full HD. Priorytetem było zresztą jak najniższe zapotrzebowanie na energię. Niby parę watów w tę czy we w tę nie robi większej różnicy, zwłaszcza że mówimy o karcie, która pobiera około 75 W, ale... nie tylko o desktopy się tu rozchodzi.

Radeon RX 460, zgodnie z oficjalnymi informacjami AMD, trafi również do notebooków! A w komputerach przenośnych każdy wat ma znacznie. Nie tylko ze względu na czas pracy na akumulatorze (ten i tak będzie krótki), ale przede wszystkim chłodzenie. Wewnątrz laptopów nie ma miejsca na montaż radiatorów i wentylatorów znanych z desktopów. Stąd też zresztą w tabeli z wynikami testów notebook Lenovo Y700, bo w notebookach Radeon RX 460 konkurować będzie właśnie z GeForce'em GTX 960M.

Testowana przez nas konstrukcja Asusa (Strix) wykorzystuje autorski system chłodzenia z dwoma wentylatorami i pojedynczą wtyczką 6-pin (teoretycznie mogłaby się obyć bez niej). Nie dziwi więc, że choć została firmowo podkręcona, jest cicha i chłodna. A wydajność? Z jednej strony bez rewelacji (w porównaniu do RX-ów 470 i 480), z drugiej – bije wszystkie GPU w cenie do 600 zł. Do tego jest zgodna z najnowszymi standardami (FreeSync!) i świetnie radzi sobie w DirectX 12. Dlatego **jeśli szukasz taniej i niezłej karty, Radeon RX 460 jest obecnie najsensowniejszą propozycją**. Problem w tym, że ten konkretny kosztuje 700 zł, o prawie 200 więcej niż wynosi cena najtańszych modeli RX 460. Więc o ile ogólnie te Radeony dają radę (i to jak!), to tego polecić nie sposób. ■AI

PODSUMOWANIE

+ dobra wydajność • atrakcyjna cena • nowe technologie • wbudowany procesor audio • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach • jakość wykonania • cicha

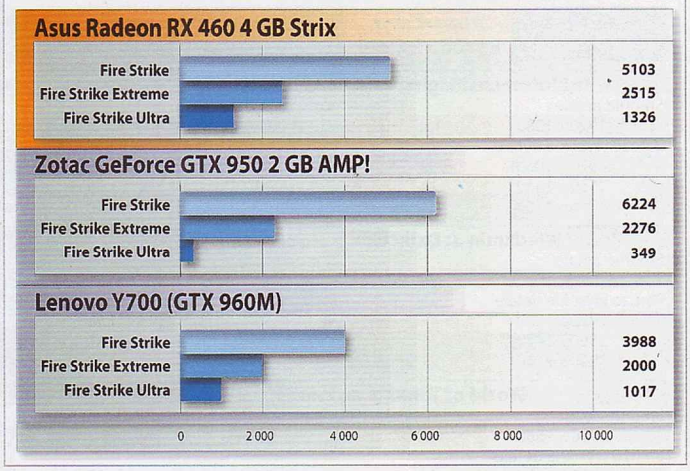
− problemy z dostępnością • w praktyce zerowe możliwości O/C • cena

OCENA **7+**

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Asus Radeon RX 460 4 GB Strix	Zotac GeForce GTX 950 2 GB AMP!	Lenovo Y700 (GTX 960M)
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	139	126	105
1920 x 1080	90	82	72
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	40	36	32
1920 x 1080	21	20	17
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	72	55	47
1920 x 1080	45	37	31
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	35	23	20
1920 x 1080	26	19	16
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	106	90	83
1920 x 1080	99	90	76
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	91	80	74
1920 x 1080	66	65	61

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Zalman ZM-K650WP

Cena: 140 zł | Dostarczył: Zalman | www.zalman.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 4 (programowalnych brak) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** PS/2, przejściówka USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **Inne:** wodoodporność, blokowanie klawisza Windows lub wszystkich, 26KRO • **Wymiary:** 44,5 x 15,8 x 3,7 cm • **Waga:** 1,1 kg

Największa zaleta nowego Zalmana to wodoodporność. Na oficjalnej stronie można zobaczyć filmik z mycia tej klawiatury pod bieżącą wodą, a producent obiecuje, że **niestraszne jej nawet zanurzenie na 30 centymetrów**, a co dopiero zwykła, wylana przypadkiem herbata. Do tego dochodzi konstrukcja wykorzystująca silikonową membranę i popychacze z tworzywa sztucznego, co teoretycznie ma zapewnić wrażenia podobne jak w klawiaturach mechanicznych. I to z rejestrowaniem 26 jednocześnie naciśniętych klawiszy. W praktyce klawisze chodzą jednak ciężko i już od pierwszych literek czułem, że to nie przełączniki. Do tego słychać te popychacze, więc jest głośniej niż w konstrukcjach za 30 zł. Problematyczny jest także anty-ghosting. Zoptymalizowano go pod najczęściej wykorzystywane klawisze, więc w FPS-ach czy Mobach problemu nie ma, ale jeśli weźmie się pod uwagę te rzadziej używane, to w najgorszym przypadku K650WP blokuje się już przy czterech! Niby to podobnie jak u porównywalnych cenowo konkurentów, ale oni nie chwalą się 26KRO.

Ogólnie to jednak niezły model, zwłaszcza do pracy w ciężkich warunkach. Dla siebie wybrałbym wprawdzie coś o lżej chodzących klawiszach, ale jeśli masz łapy drwala i często pijesz lub jesz przy komputerze, ZM-K650WP to **niezła, a przede wszystkim bardzo odporna na wypadki** konstrukcja. ■AI

PODSUMOWANIE

+ wodoodporność • solidna budowa • blokowanie klawisza Windows lub wszystkich • działa lepiej niż zwykłe klawiatury • w miarę dobry anty-ghosting...

− ...ale producent chwali się 26KRO • klawisze wymagają dość dużej siły nacisku

OCENA **7**

ALTERNATYWA

Gigabyte Force K7 | 170 zł

Też membranowa, ale dzięki konstrukcji znanej z notebooków działa bardzo pewnie i nie wymaga tak dużego nacisku. Do tego ma wbudowaną podstawkę i podświetlanie.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Zowie EC1-A

Cena: 240 zł | Dostarczył: BenQ | www.benq.com.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 5 plus rolka • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, Pixart PMW3310DH • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** przełączniki Huano • **Wymiary:** 128 x 70 x 42,5 mm • **Waga:** 100 g

CD-ACTION POLECA

Perfekcyjny minimalizm.

Myszki spod znaku Zowie zdobyły sobie w światku hardkorowych graczy FPS uznanie i sporą renomę – i to nawet pomimo dość ubogiej formy. A może właśnie dzięki temu – bo dla wielu fakt, że nie są przeładowane bajerami oraz zostały zaprojektowane z głową, sprawił, że są warte uwagi. EC1-A to model rozwojowy poprzedniczki, EC1, i niejako wynik fuzji z linią FK tego samego producenta. Z FK przeniesiono sprawdzony w bojach sensor Pixart PMW3310DH, który tutaj sprawdza się wprost wyśmienicie. Pracuje w czterech czułościach do wyboru: 400, 800, 1600 oraz 3200 dpi. Gryzoń nie ma obsługującego go softu – za zmianę czułości odpowiada dedykowany przycisk, który znajduje się obok sensora na spodzie urządzenia. Minimalizm pełną gębą. Fani tłumaczą to wyeliminowaniem możliwości przypadkowej zmiany ustawień, narzekający z kolei zarzucają trudności we wprowadzaniu zmian podczas zabawy. Cóż, każdy trochę racji ma – mnie rozwiązanie nie przeszkadza, bo i tak gram na tej samej, stosunkowo niskiej czułości w okolicach 800-1000, **gryzoń przypadł mi więc do gustu. Tym bardziej że jest szalenie wręcz precyzyjny.** Sensor oddaje ruch bez żadnych przekłamań, myszkę można stawiać za wzór dokładności niezależnie od gry. Jedyny feler, jaki tu zaobserwowałem, to pewna wrażliwość sprzętu na duże zniszczenia podkładki – ale wada to żadna, bo podejrzewam, że mało kto ma tak poharatanego Roccata Hiro jak ja.

Z trzech dostarczonych nam do testów gryzoni wybrałem EC1-A ze względu na wyprofilowanie: lubię wysoko wysklepione i dostosowane do dłoni asymetryczne obudowy. Jak ktoś chciałby mniejszą, to jest również wersja EC2-A, która jest także nieco lżejsza. To, co mi się nie spodobało, to śliskie i stosunkowo szybko łapiące odciski palców boki urządzenia: wolałbym w tym miejscu nieco bardziej chropowaty materiał. Nie jest to tani sprzęt: za 240 zł można mieć już wiele topowych myszek, łącznie z najpopularniejszymi konstrukcjami Logitecha. Jeśli jednak cenicie dopracowaną formę i minimalizm, trudno o lepszą propozycję. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

+ **szalenie precyzyjna • dopracowany, bardzo wygodny kształt • prosta w użyciu – po prostu działa**

− **stosunkowo wysoka cena • jak dla mnie boki mogłyby być inaczej wykończone**

OCENA 8+

ALTERNATYWA

Razer DeathAdder Chroma | 290 zł

Chroma to przedstawiciel serii rozwijanej już od 2006 roku i dla wielu stanowi wzór kompromisu między prostotą a zaawansowanymi możliwościami. Profilowana, megadokładna, z rozbudowanym, ale nieobciążającym kompa softem. Świetny wybór dla tych, którym nie odpowiada daleko posunięty minimalizm Zowie.

ZOWIE FK2

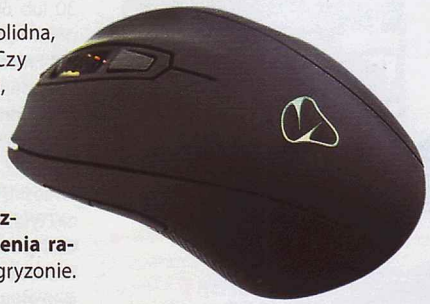
Ze względu na sposób trzymania myszy bardziej przypadł mi do gustu model FK2, a że J.Lo wolał inny model, wziąłem sobie ten na dłuższe testy. I jedyne, czego żałuję, to fakt, że muszę go oddać! Minimalizm jest tu wprawdzie widoczny już na pudełkach, które wyglądają niemalże identycznie, co utrudnia wybranie odpowiedniego kształtu obudowy. Ale gdy już masz ten odpowiedni, a do tego umieszczonym na spodzie przełącznikiem wybierzesz czułość, gryzoń Zowie staje się integralną częścią dłoni. A w odgłosie i sposobie pracy rolki się zakochałem! ■ **AI**

Mionix Castor

Cena: 260 zł | Dostarczył: Mionix | www.mionix.net

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (w tym programowalnych: 6) • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW 3310, maksymalnie 10 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1 kHz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** podświetlenie RGB, makra (128 kb) • **Wymiary:** 121 x 69 x 40 mm • **Waga:** 96 g

Ładna, ergonomiczna, solidna, bez zbędnych bajerów. Czy trzeba więcej pisać? (Hm, okej, okazuje się, że trzeba). Castor, wraz ze swym funkcjonalnym minimalizmem, **u Allora i Krigora zebrał umiarkowanie entuzjastyczne noty w postaci wzruszenia ramionami**, ale ja lubię takie gryzonie.



Świetny wybór dla fanów estetyki, wygody i minimalizmu.

Na dzień dobry wita matowa czerń obłego korpusu (tłuści się, ale nieprzesadnie obleśnie) i nienachalne diody podświetlające logo oraz ogumioną rolkę. Pod kciukiem rozpościera się użyteczna płachta przeciwpoślizgowego bieżnika, a dwa boczne przyciski umieszczone są tam, gdzie trzeba (zaskakujące, jak wielu producentów robi w tym miejscu niewydarzone rewolucje). Oko dobrego skądinąd sensora patrzy na podkładkę bacznie – tak bacznie, że w programie konfiguracyjnym da się pobawić w „analizę powierzchni" i potem patrzeć wraz z kolegami, kto jeździ na co dzień po lepszej szmacie. Przełącznik pod rolką rotuje pomiędzy trzema ustawieniami dpi, a niecałe 100 gramów to branżowy standard i dla mnie – fana lekkich myszy – tylko nieco więcej od optimum. Brałbym. ■ **enki**

PODSUMOWANIE

+ **funkcjonalna • ładna • solidna**

− **tłuści się • mogłaby być odrobinę tańsza**

OCENA 8

ALTERNATYWA

SteelSeries Rival 300 | 240 zł

Ten sam sensor (ale do maksymalnie 6500 dpi), a także podobny, choć prostszy design obłego korpusu, który jest nieco dłuższy i węższy. Sześć programowalnych przycisków.

Lenovo Y Gaming Mechanical Keyboard

Cena: 500 zł | Dostarczył: Lenovo | www.lenovo.com/pl

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 20 (w tym programowalnych: 9) • **Długość kabla:** 2 m • **Sposób podłączenia:** USB 2.0 + USB 2.0 i 2 x audio • **Podstawka pod nadgarstki:** tak, odłączana • **Inne:** antypoślizgowe „nóżki", w bazie port USB 2.0, gniazda typu mini-jack na słuchawki i mikrofon, blok obsługi multimediów, blok przycisków makr, blok dodatkowych przycisków, makra, regulacja podświetlenia, anty-ghosting 19 klawiszy • **Wymiary:** 530 x 230 x 28 mm • **Waga:** 1,55 kg

Wielką zaletą tego sprzętu jest fakt, że... przeżył testy w redakcji. Nie piszę tego z ironią, ale z podziwem – przypadkiem wylałem na niego pół kubka kawy. Odwróciłem, wytrzepałem, co było w środku, przetarłem papierem, pozostawiłem do wyschnięcia. Działa bez zarzutu. Co prawda kawa nie była z fusami, ale i tak zdarzenie dobrze świadczy o sprzęcie. Lenovo Y **to stworzona z myślą o graczach klawiatura mechaniczna**, która prócz standardowych bloków ma przyciski odpowiadające za multimedia, makra, a do tego z lewej strony kolumnę dodatkowych klawiszy do obłożenia wedle uznania. Wygląd? Jak dla mnie prezentuje się topornie i wpisuje w konwencję gamingowego kiczu, choć to oczywiście kwestia gustu. To samo zresztą można powiedzieć o klawiszach – przyzwyczajony jestem do wymagających mniejszego nacisku, a co za tym idzie, szybszych przełączników. Pisząc na Lenovo Y, ma się wrażenie ociężałości. Soft? W odniesieniu do konkurencji ograniczony, co dziwi tym bardziej, że **sprzęt kosztuje tyle co konstrukcje najlepszych graczy na rynku**. Czyli za dużo. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

+ **solidna, odporna na kawę konstrukcja ;) • bloki dodatkowych klawiszy • zdejmowana podstawka pod nadgarstki • dwustrefowe podświetlenie**

− **ubogi soft • jak na mój gust – zbyt twarde klawisze • trochę kiczowato wygląda • za droga w stosunku do możliwości**

OCENA 7

ALTERNATYWA

Roccat Ryos MK Pro | 550 zł

Klawiatura porównywalna cenowo, świetna technicznie, do tego z bardzo rozbudowanym softem i indywidualnie podświetlanymi klawiszami. Dla mnie sprzęt docelowy i coś, co można postawić na biurku niezależnie od charakteru zestawu komputerowego.

Xbox One S

Cena: 1800 zł | Dostarczył: Microsoft | www.xbox.com/pl

PARAMETRY • **CPU:** ośmiordzeniowy „Jaguar" 1,75 GHz • **GPU:** Radeon, 1,4 tflops, 12 jednostek obliczeniowych, 768 shaderów • **RAM:** 8 GB DDR3 2133 MHz, 32 MB eSRAM • **HDD:** 2 TB • **Napęd optyczny:** Blu-ray UHD • **Złącza:** zasilanie, LAN, 3 x USB 3.0, HDMI 2.0a wejście i wyjście, S/PDIF, IR • **Sieć:** Gigabit Ethernet, Wi-Fi ac • **Inne:** pad, zestaw słuchawkowy, kabel zasilający, kabel HDMI, 3 miesiące Xbox Live Gold • **Wymiary:** 33,3 x 27,4 x 7,9 cm • **Waga:** 3,4 kg

Na razie Xbox One S dostępny jest tylko w wersji 2 TB. Znaczy – był dostępny, bo się wyprzedał. Ale za chwilę pojawią się 1 TB i 500 GB.

Nowa konsola Microsoftu sprawia lepsze wrażenie niż poprzedniczka już podczas wyjmowania z pudełka. Pierwsza sprawa to wymiary. S jest o 40% mniejsza i nie przypomina już starego magnetowidu. Na razie dostępne są tylko wersje biało-czarne. Zdecydowanym plusem jest za to wbudowany zasilacz, co pozwala oszczędzić i miejsce, i problemów z plątaniną kabli. Do tego choć mniejsze wymiary i wbudowany zasilacz to recepta na głośniejszą pracę, nowy Xbox nadal jest nieco cichszy od PS4 (ale głośniejszy od XBO). I jeszcze jedno, jeśli chodzi o wygląd: S **może pracować zarówno w poziomie, jak i pionie, a podstawka jest w zestawie**.

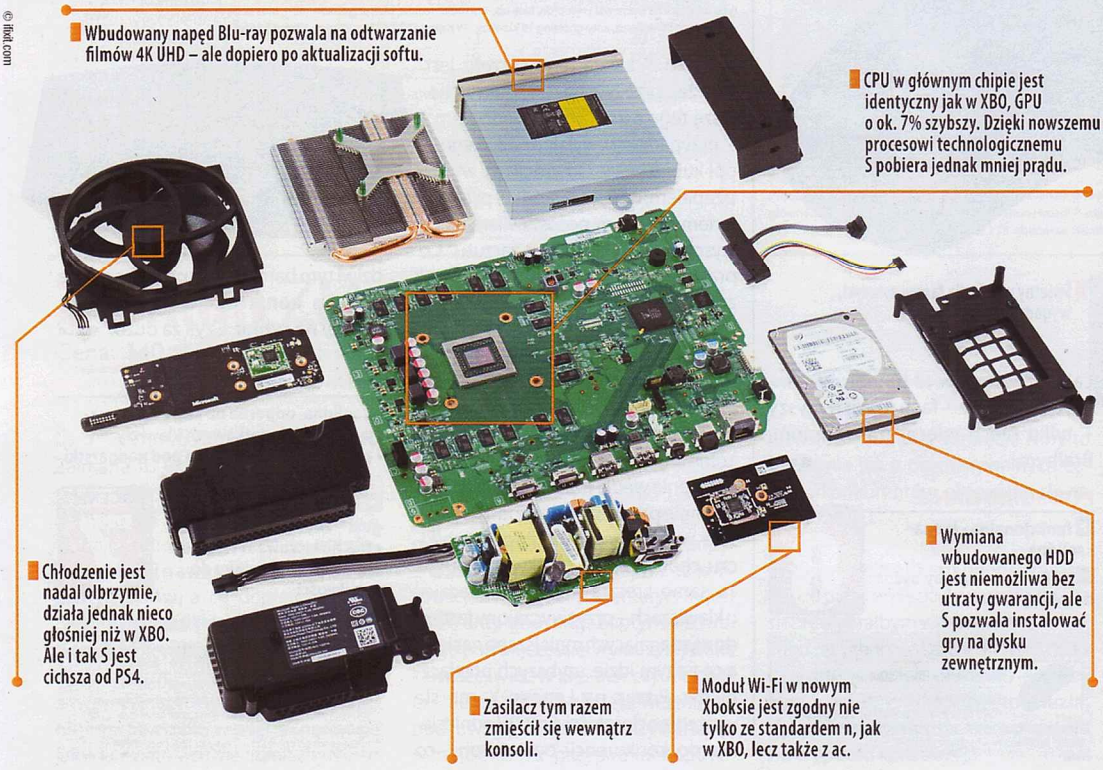
Druga sprawa to dołączony nowy pad. Z zewnątrz wygląda bardzo podobnie do poprzednika, ale ma bardziej chropowatą obudowę, zapewniającą pewniejszy chwyt. Zmieniono również charakterystykę bumperów, dzięki czemu całość działa nieco lepiej. Gdyby jednak Microsoft o tym nie wspominał w materiałach prasowych, całkiem możliwe, że w ogóle bym na to uwagi nie zwrócił, bo nawet oryginalny pad XBO jest przecież pod względem ergonomii świetny. Trudno natomiast nie zauważyć dodanego złącza mini-jack, dzięki któremu **w końcu można bezproblemowo używać z Xboksem zwykłych słuchawek**. Ale uwaga, jest mały kruczek: o ile konsola obsłuży naraz do ośmiu padów, liczba ta kurczy się do dwóch, jeśli będą miały podłączone słuchawki. Ostatnia zmiana, jaką wprowadzono w padzie, to dołożony moduł Bluetooth. Dzięki temu nie trzeba już kupować dodatkowego dongle'a, by używać go z pecetem, choć minusy są takie, że Bluetooth pozwala na podłączenie naraz tylko jednego pada, a do tego bez możliwości używania podpiętych do niego słuchawek.

Trzecia sprawa to dysk. W pierwszej kolejności do sprzedaży trafiły konsole z HDD o pojemności 2 TB. Nie da się go wymienić na inny bez otwierania obudowy i utraty gwarancji, ale warto pamiętać, że w przeciwieństwie do PS4, XBO pozwala na instalowanie gier na dowolnym zewnętrznym dysku podłączanym przez jeden z portów USB 3.0 (nadal są trzy, ale jeden powędrował z bocznej na przednią ściankę konsoli). A skoro już przy portach jesteśmy: największa zmiana to rezygnacja ze złącza dla Kinecta. Dla wszystkich fanów tej przystawki byłby to duży problem, ale Microsoft za darmo oferuje im odpowiednią przejściówkę na USB 3.0. Ostatnia różnica to podmienienie HDMI na nowszą wersję 2.0a, która obsługuje obraz 4K przy 60 Hz oraz HDR.

Obsługa tego standardu to zresztą najważniejsza zmiana w nowym Xboksie (co ciekawe, by był dostępny, trzeba najpierw zainstalować liczącego ok. 1 GB patcha). Ale nie ma się co oszukiwać, nie jest to sprzęt, który umożliwi granie w natywnym 4K. **Developerzy mogą jednak używać HDR-u**, który nawet przy niższej rozdzielczości zapewnia widoczny już na pierwszy rzut oka wzrost jakości obrazu. Rzecz jasna pod warunkiem, że z tym standardem zgodny będzie również telewizor, co wcale nie jest takie oczywiste (konsola wyświetla podsumowanie, co dany wyświetlacz może, a czego nie). S pozwala też na wyświetlanie multimediów w 4K, zarówno streamowanych z serwisów online (Netflix, YouTube), jak i z płyt Blu-ray UHD. Ba, jest nawet obecnie najtańszym urządzeniem, które to umożliwia, bo ceny dedykowanych odtwarzaczy zaczynają się od 2000 zł!

Ostatnia sprawa to wydajność. Przed premierą wersji było parę, od „nie ma żadnej różnicy między XBO a XBOS" po „XBOS jest szybszy". Jak to wygląda w praktyce? W większości tytułów obie konsole zapewniają taką samą wydajność. Niekiedy jednak – w tych grach, które nie mają na sztywno ustawionych 30 lub 60 fps-ów – różnice mogą się pojawić. W S karta graficzna taktowana jest z nieco większą częstotliwością (7%), ale ponieważ CPU pozostawiono niezmienione, zazwyczaj różnice są mniejsze, niżby to wynikało z megaherców.

Wnioski? Xbox One S to świetny następca, tyle że Xboksa 360. Innymi słowy **taki powinien być oryginalny XBO. Półtora roku temu.** Kiedy nie było jeszcze wiadomo o Projekcie Scorpio, czyli faktycznym następcy XBO, który do sklepów trafi za rok. No bo co z tego, że S jest ładniejsza, fajniejsza, ma lepszego pada, pozwala odtwarzać filmy w 4K oraz obsługuje HDR w grach, skoro już za rok stanie się trzykrotnie wolniejsza od flagowca? ■ AI



PODSUMOWANIE

+ zintegrowany zasilacz • mniejsza obudowa (można ją ustawić w pionie) • bardzo wygodny pad z Bluetoothem i gniazdem słuchawek • cichszy od PS4 (ale głośniejszy niż XBO) • odtwarza multimedia 4K (HDR10) • nieco szybszy od XBO • zużywa mniej prądu

– po co kupować, skoro za rok pojawi się prawdziwy następca XBO, Projekt Scorpio?

OCENA **7**

© ifixit.com

LG OLED 65C6V

Cena: 22 000 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 65 cali • **Rozdzielczość:** 3840 x 2160 • **Matryca:** OLED, wygięta, z powłoką antyodblaskową, 3D (pasywne) • **Kontrast:** nieskończony • **Czas reakcji:** brak danych • **Złącza:** 3 x HDMI, LAN, 1 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, component, optyczne, antenowe • **Zużycie energii (maks./min.):** 399/1024 W • **Inne:** Wi-Fi ac, wbudowane 4 głośniki (40 W) • **Wymiary:** 144,5 x 88,4 x 23,6 cm • **Waga:** 25 kg

OLED produkcji LG i dobrze zrealizowany materiał 4K HDR to zabójcza kombinacja. Niestety, cena jest zabójcza jeszcze bardziej, ale warto czekać na nieuchronne obniżki!

Przyszłość. To słowo najlepiej oddaje, z czym mamy tu do czynienia. Zacznijmy od możliwości. Za wyświetlanie obrazu odpowiada panel OLED. Zakrzywiony, dzięki czemu lepiej sobie radzi z odbiciami. Pokryto go zresztą warstwą antyodblaskową – efekt nie jest wprawdzie tak dobry jak na monitorach z matową matrycą, ale ma to znaczenie tylko, gdy w polu widzenia znajdzie się jasne źródło światła, a na ekranie króluja akurat ciemności. A ciemności są w przypadku tego telewizora absolutne – stąd zresztą wzięło się w oficjalnej specyfikacji określenie „nieskończoność" przy kontraście.

Telewizor jest oczywiście zgodny z 4K HDR. Ale prócz standardu HDR10 rozumie również Dolby Vision, który zapewnia jeszcze lepszą jakość, choć ze względu na fakt, że by móc z niego korzystać, trzeba wykupić licencję (HDR10 jest darmowy), na razie jest on mało popularny. Ba, LG jest pierwsze i jak dotąd jedyne. Ale lepiej, że taką funkcję ma, niż gdyby miało się za rok czy dwa okazać, że sprzęt jest wprawdzie nadal super, ale już się moralnie zestarzał (jak to ma miejsce w przypadku wszystkich telewizorów 4K bez HDR-u).

Problem jest jednak taki, że **na razie nawet zwykły HDR zobaczyć można głównie na krótkich demach**. Netflix kręci wprawdzie serial w HDR, ale to przyszłość. W lepszej sytuacji są posiadacze Xboksa One S, który z jednej strony jest najtańszym odtwarzaczem płyt Blu-ray UHD (zapewniają najlepszą jakość obrazu, ale wydano ich zaledwie kilka), a z drugiej strony niedługo dostanie pierwszą grę wykorzystującą HDR (Gears of War 4). Podobnie powinno być w przypadku PlayStation 4 Neo, ale jeszcze go nie ma. Oczywiście 65C6V sprawdza się również przy odtwarzaniu zwykłych filmów. Ma wbudowany komputerek z WebOS-em i aplikacjami YouTube'a czy Netfliksa, może odtwarzać filmy z serwera DLNA i pendrive'a. Jest nawet zgodny z 3D, a w zestawie są dwie pary pasywnych okularów – co przy 4K daje na tyle dobre rezultaty, że gdyby taki model pojawił się kilka lat temu, los tego całego trójwymiaru mógłby się potoczyć zupełnie inaczej.

O tym, jak bardzo jest to sprzęt przyszłości, świadczy także cena. Wrażenia z siedzenia metr przed ekranem (obraz wypełnia wtedy prawie całe pole widzenia i jest ostry jak żyleta) są świetne, ale... to przecież równowartość niezłego używanego samochodu! Poza tym do filmów lepsze byłyby proporcje kinowe, czyli 21:9, więc to jeszcze nie ideał. Do tego gdy HDR się upowszechni (a to jedyny dobry powód, by przesiąść się na TV 4K), takie modele będą dużo tańsze. Jeśli więc choć przez chwilę zastanawiasz się, czy taki sprzęt się opłacą, **poczekaj ze 2-3 lata, gdy będzie tańszy**. Za to już dzisiaj mówimy – przyszłość wygląda super! ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **idealna czerń • świetne oddanie kolorów • zgodność z oboma standardami HDR • płynnie działający Smart TV (WebOS 3.0) • bardzo duże możliwości kalibracji obrazu • brak artefaktów, na które narzekano w poprzednich generacjach OLED-ów**

➖ **cena!!! • do kinowych doznań lepsze byłyby proporcje 21:9 • na razie brak materiałów HDR**

OCENA 5

AOC Agon AG271QX

Cena: 2600 zł | Dostarczył: AOC | aoc-europe.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 27 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1440 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** D-Sub, DVI-D, 2 x HDMI, DP • **Zużycie energii (maks./min.):** 47/0,5 W • **Inne:** 4 x USB 3.0, wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 3 W, matryca 144 Hz, FlickerFree, FreeSync, pilot do zmiany profili • **Wymiary:** 62,3 x 43,3 x 21,8 cm • **Waga:** 6,8 kg

No, jestem pod wrażeniem. Odwzorowanie barw co prawda ma typowe dla matryc TN, czyli takie sobie, ale cała reszta – klasa! **To monitor stworzony do grania na nowych komputerach, wyposażonych w ostatnio wydane karty graficzne.** Tylko te wycisną z niego pełnię możliwości, bo sprzęt wyposażono w matrycę QHD, która odświeża się z częstotliwością 144 Hz. Posiadacze Radeonów skorzystają z FreeSynca, który działa tutaj w zaskakująco szerokiej rozpiętości, od 30 do 144 Hz.

W praktyce monitor wypada wyśmienicie: obraz jak żyleta, dzięki wysokiej rozdzielczości pełny szczegółów, nic oczywiście nie smuży i nie przeszkadza w cieszeniu się rozgrywką. Wzornictwo? Świetne: trochę agresywne, ale pozbawione kiczowatego przerysowania formy. Sprzęty wyposażono we wszystkie potrzebne do szczęścia porty, a dla ludzi, których irytuje walający się na biurku headset, przewidziano nawet wieszak wysuwany z prawej strony ekranu. Przydatne są również pilot do zmiany profili wyświetlania obrazu oraz duży hub USB 3.0. Do wad za to trzeba zaliczyć cenę: za 2600 zł już można kupić świetną ultrapanoramę. No, ale co kto lubi – mnie Agon przypadł do gustu. ■J.Lo

Jeden z najlepszych ekranów QHD dla graczy.

PODSUMOWANIE

➕ **świetny do grania! • bardzo duża rozpiętość FreeSynca • oryginalne, estetyczne wzornictwo • jak na tę matrycę – świetne kąty • parę ułatwiających życie bajerów**

➖ **dość przeciętne odwzorowanie barw • stosunkowo wysoka cena**

OCENA 8

ALTERNATYWA

BenQ XL2730Z | 2300 zł

Ciekawy sprzęt o bardzo podobnych parametrach: szybka matryca i parę bajerów (w postaci chociażby dynamicznego kontrastu), które sprawiają, że gra się łatwiej. Tańszy o trzy stówki, ale za to nie ma FreeSynca.

iiyama GE2288HS

Cena: 600 zł | Dostarczył: iiyama | www.iiyama.com/pl_pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 22 cale • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** DVI-D, HDMI • **Zużycie energii (maks./min.):** 18/0,5 W • **Inne:** wejście audio, wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 1 W, VESA, FreeSync • **Wymiary:** 51,3 x 36,4 x 17 cm • **Waga:** 3,2 kg

Może wyjdzie na to, że jestem rozpieszczonym, spasionym na wielkich przekątnych wieprzem, ale dawno nie miałem na biurku takiego maleństwa. Dwadzieścia dwa cale z rozdzielczością Full HD teraz jest propozycją budżetową – jak dobrze poszukacie, to da się kupić ten model za mniej niż 600 zł. Konkurencja o tej samej przekątnej i rozdzielczości jest dostępna za jakieś 400 zł.

Oczywiście diabeł tkwi w szczegółach, bo tamte modele są standardowymi ekranami, a GE2288HS jest sprzętem gamingowym. To uzasadnienie nawet byłoby do przełknięcia, tyle że... **bez kłopotu znalazłem monitor tańszy i większy z matrycą o bardzo podobnych parametrach**. Nie ma co prawda FreeSynca, ale ja osobiście wolałbym dwa cale więcej niż zmienne odświeżanie. Cenowo więc nowy monitor iiyamy nie jest żadną atrakcją. Sprzętowo również: to matryca TN o czasie 1 ms, śmiga więc szybko. Gorzej zarówno z kątami, które są fatalne, przez co obraz bardzo szybko się przebarwia, jak i z odwzorowaniem barw – poziom IPS-ów to to na pewno nie jest, choć na tle TN nie jest tak źle. Gra się dobrze, trudno jednak chwalić, gdy gdzie indziej można mieć taniej i więcej. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **szybka matryca • wszystkie potrzebne do grania gniazda • stonowany i klasyczny wygląd • niskie zużycie energii • FreeSync • kwotowo niby niedrogi...**

➖ **...ale konkurencja jest i tańsza, i większa • fatalne kąty • odwzorowanie barw jest co najwyżej akceptowalne**

OCENA 6

ALTERNATYWA

Acer K242HQLCBID | 500 zł

Tańszy, o większej przekątnej, z tym samym czasem reakcji. Nie ma co prawda FreeSynca, ale i tak gra moim zdaniem jest warta świeczki. Obecnie to chyba najlepszy z budżetowych monitorów do grania pod względem stosunku ceny do jakości.

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

„Dzień tetryka" – tak generalnie muszę podsumować to AR, choć nie każdy list w tej edycji to marudzenie starych dziadów, że kiedyś to, a teraz to... Lecz nic nie poradzę, widać ci młodsi nie potrafią już pisać albo nie mają nic interesującego do przekazania. Mam nadzieję, że chociaż nie zapomnieliście jeszcze, jak się czyta, panie i panowie z roczników 200x? Kiedyś to byli czytelnicy, kiedyś to pisali listy, a teraz... *(MJ: A teraz są Pokémony na ulicach).*

KONDOLENCJE [*]

Choć rzadko do Was piszę, czytam (z drobnymi zaledwie przerwami) od około 15 lat. Przygodę z CDA rozpocząłem, będąc małym szczylem, mimo to doskonale pamiętam mistrza przygodówek. El General Magnifico. Wiem, że od dłuższego czasu nie pojawiał się regularnie na łamach, ale miał w moim odczuciu niebagatelny wpływ na wygląd i kształt pisma lata temu, a jego teksty czytało się z niekłamaną przyjemnością. Niezwykle przykra wiadomość, w związku z którą składam całej redakcji i oczywiście wszystkim bliskim Andrzeja najszczersze kondolencje. Jednocześnie dziękuję, że mogłem się niegdyś delektować tekstami EGM-a w Naszym (tak myślę ;-)) Piśmie. Pamięć o nim na pewno nie zgaśnie.

Grzesiek aka Rave

Dziękujemy wszystkim, którzy nadesłali do nas kondolencje i wspominki o EGM.

NIEPEŁNOSPRAWNY VR

Wielkimi krokami zbliża się cała sterta gogli VR wraz z urządzeniami towarzyszącymi. Nie cieszy mnie to, ale z zupełnie innych powodów, niż ktoś mógłby się spodziewać. Tak się złożyło, że jestem niepełnosprawny. Nie wdając się w szczegóły, brak mi ręki + parę innych usterek. Nie jest źle i nie narzekam. Ale ja nie do końca o tym. Bo widzicie, zawsze żyłem sobie z myślą, że mogę zrobić dokładnie wszystko co normalna osoba. Oczywiście to nieprawda, ale (...) jeśli coś wydawało mi się fajne, zawsze znajdowałem sobie sposób, by to realizować, choć czasami mogło się to wydawać co najmniej trudne.

MJ: I powinieneś być z tego dumny. Taka siła charakteru inspiruje i daje nadzieję.

Jak można się domyślić, jedną z rzeczy „fajnych" są gry. Obecnie jest tak, że dzięki elastyczności komputerów zawsze znajdę sposób, by ogarnąć każdą grę w równym stopniu co każdy inny człowiek. Czasami muszę pokombinować, lecz podłączę pięć klawiatur, kierownicę oraz pada i jakoś idzie. Tylko Xbox Kinect nie chce ze mną współpracować, ale ja nim też nie jestem zainteresowany.

MJ: Czy Ty przypadkiem nie jesteś... no ten... jak mu tam... Houdini?! Pięć klawiatur?!! Szacunek. Powinieneś prowadzić kursy wideo na YT, żeby pokazać innym, jakie cuda można zdziałać, gdy się naprawdę chce.

I teraz nadchodzą gogle VR. Wraz z kontrolerami. Kontrolerami, które wymagają obydwu rąk! Wzbudza to we mnie jakąś nutę smutku, może melancholii – że jak dotąd mogłem doświadczać gier w pełni, z każdego ich obszaru, jaki mnie interesował, a teraz pojawi się ciekawy, lecz niedostępny dla mnie teren.

Mistrz

Wiesz, i tak jestem pod wrażeniem. Z drugiej strony każdy zwykle natyka się na jakiś sufit. Ja np. w życiu nie przejdę żadnego Dark Souls, po prostu za cienki jestem, nawet pomimo faktu posiadania obu rąk. Nie ten refleks, koordynacja oko-ręka (oraz brak chęci, by n-ty raz próbować). Nie polecę na Księżyc, nie stanę na szczycie K2, raczej nie dostanę Nobla itd. Ale czy mnie to martwi? Nie, a w sumie nie za bardzo, gdyż sporo różnych rzeczy jednak udało mi się osiągnąć i zrealizować. Więc ja bym się na twoim miejscu raczej cieszył, bo z tego, co piszesz (a ja to wyciąłem przez wzgląd na brak miejsca), to masz naprawdę dużego skilla i zaszedłeś dużo dalej, niż wielu mogłoby się wydawać, że możesz. Tak czy siak – jesteś mistrzem! A za parę lat zresztą może wprowadzą VR sterowane myślą albo ruchem gałek ocznych? Nie trać nadziei, życie lubi zaskakiwać, czasem także pozytywnie.

9kier: Powiedział człowiek, który założył, że nigdy nie przejdzie Dark Souls, choć nigdy nawet nie odpalił!

ZGREDZIEJEMY?

Jak byłem mały, myślałem, że jak bym miał tyle kasy co rodzice, to bym sobie kupił sprzętu że hoho i gier tyle i bym grał, i grał, i grał. Mam 30 lat, wyższe wykształcenie i zarabiam tyle, że stać mnie na gry (ile w sumie mi się danego miesiąca spodoba) oraz konsole. I kurczę kasę mam, ale czasu nie mam. Do czego to dochodzi, że człowiek siłę nabywczą ma, a nie ma czasu, aby jej użyć. AAAARGG, już wolałbym być czasem z powrotem dzieckiem kupować KŚ Gry, CD-Action (czasem też Playa i ŚGK).

I po co było dorastać, po co się tak pchałeś w dorosłość, co?

MJ: Zawsze jest coś za coś. A w gruncie rzeczy dorośli to dzieci zarabiające pieniądze. W byciu dziećmi w pełnym wymiarze przeszkadza nam tylko to ostatnie.

I tak w ogóle czy nowe pokolenia zaznają tego czatowania pod kioskiem, co to nowego na płytkę dali i co do poczytania?? Czy zaznają tego uzależniającego zbieractwa makulatury? Czy kiedyś dopowiedzą sobie połowę gry wyobraźnią samą?

Nie. Ich strata, choć pewnie nie zrozumieją, co właściwie stracili. :) Tak jak ty nie rozumiesz, co to kiedyś znaczyło, gdy na święta w telewizji puszczali bajki Disneya. Przez godzinę. Dwa razy w roku. Jak to wtedy człowieka cieszyło, jak na to czekał. Teraz mogę sobie w każdej chwili zrobić 24-godzinny maraton takich bajek, tylko mi się nie chce.

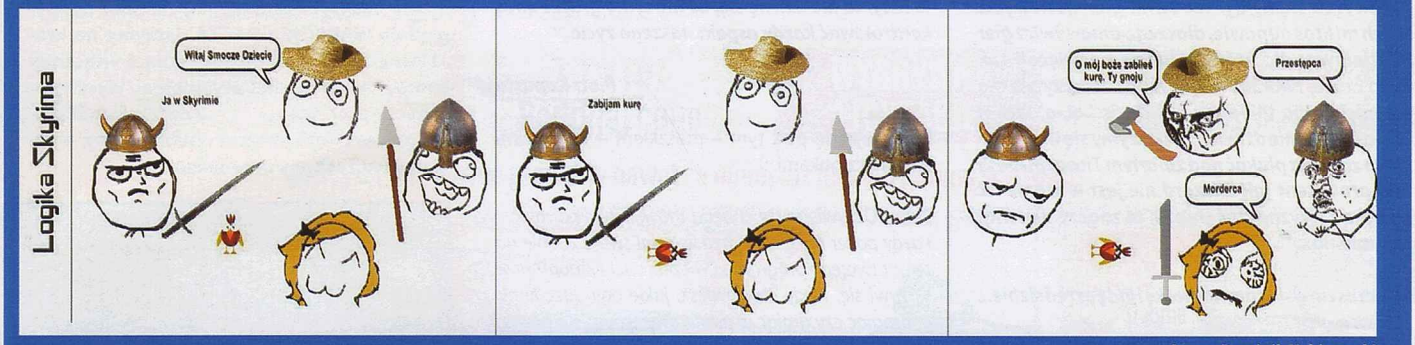
9kier: I nie wiesz, co tracisz! Co kilka-kilkanaście miesięcy zdarza mi się organizować maraton ze starymi bajkami Disneya i, ach, taki choćby „Dzwonnik z Notre Dame" – pychota.

W sumie nie wiem, bo sam lubię grę móc pobrać bez wychodzenia z domu, a mój Steam liczy prawie 300 tytułów. Ale melancholia to chyba w pewnym wieku integralna część każdego z nas.

Jarol

Tylko uważaj, bo jak zaczniesz narzekać „na tę dzisiejszą młodzież" i wspominać, że „ za moich czasów to było inaczej", to będzie oznaczało, że już nie tylko jesteś dorosły, ale i stary.

KOMIKS CZYTELNIKA



Autor: Dominik Kobierzycki

9kier: No nie wiem. Wydaje mi się, że na uczniów klas 1-3 najbardziej narzekali kiedyś nie starzy ludzie, tylko ósmoklasiści (wiekowi, 14 lat), którzy „nie chcieli przebywać z gówniarzami".

HMMM?

Oglądamy dziś z żoną telewizję i wchodzi do pokoju nasz syn. Spogląda na nas i pyta:
– Czy wy też lubicie na 69?
Zabrakło mi słów. Zatkało mnie. Żona blada.
– A gdzie to słyszałeś!?
– Od Smugglera.
Od razu rozkminiłem, że czytał CD-Action.
– Pokaż mi.
Przynosi czasopismo i pokazuje mi AR. Czytam i oczom nie wierzę. W następnym numerze masz wyjaśnić dzieciakom, o co chodzi z 69. Żartowałem. Nie mam syna, CD-Action czytam ja, a tę historię zmyśliłem. Dzięki za kolejny zacny numer.

Brożysław Pawełczyk

69 jest do dupy. Nie ma to jak 145. Klimatyzowany i zawsze na czas przyjeżdża na przystanek.

9kier: Nie ma to jak 1337. I 666, bo przecież gracze to diabelskie nasienie.

AREKACJE

Jako że Smuggler ładnie prosi („ruszcie dupy, leniwce!"), to (...) chciałbym poruszyć temat infantylności graczy. Autor któregoś z listów pisze, że jest przerażony „przemianą" ludzi w trakcie gry. Ja z kolei zaryzykuję stwierdzenie, że ta przemiana jest SEDNEM gry. Po ciężkim dniu pracy siada się przed komputerem i nagle z cichego biurowego pracownika zamieniamy się w Conana/Cichego zabójcę/Detektywa itp., każdy woli coś innego. Kolega lubi być cichym zabójcą, kto inny woli wziąć rakietnicę w łapy i zdemolować przeciwników, generując fale adrenaliny, ja natomiast lubię pograć taktycznie i zwyzywać pod nosem przeciwników.

Equisetum

Znaczy szukasz odmiany po byciu przez cały czas czymś w rodzaju Duke'a Nukema'a rozwalającego wszystko dookoła z rakietnicy i miniguna?

9kier: Po całym dniu Simsów potrzebuje odpalić coś, co dla odmiany wymaga odrobiny myślenia.

MJ: My na co dzień pływamy w oceanie adrenaliny, podstępnie usuwając swoich przeciwników, więc gdy wracamy do domu, zakładamy miękkie papucie i medytujemy w otoczeniu ćwierkających ptaszków, podjadając od niechcenia lilie wodne. Jesteśmy pieprzoną oazą spokoju, na milczącej tafli cholernego jeziora.

DEPRESJA GRACZA 2

W nawiązaniu do listu „Depresja gracza" z AR 258. Miewam dokładnie tak samo i to bardzo często. Co prawda nigdy nie grałem w Mass Effecta, ale... Człowiek kupuje nowy sprzęt dla jednej gry, po czym ją przechodzi i zastanawia się, co dalej?

Po każdym Wiedźminie zadawałem sobie to pytanie. Bo dziwnym (acz wcale nieprzypadkowym) trafem jakoś tak upgrade zdarzał mi się zawsze przed jego kolejną odsłoną. Ciekawe więc, kiedy i z jakiego powodu zrobię następny?

MJ: Jak to, co dalej? „Słodkiego, miłego życia. Jest tyle gór do zdobycia".

Eee, symulatory wspinaczki mnie nie kręcą. :/

9kier: To, co powiem, będzie zalatywało tanim coachingiem, ale brak pasji bierze się z braku celu. Proponuję poświęcić godzinkę na spisanie, powiedzmy, stu celów (choćbyś je miał wydrapywać z dna umysłowego gara) – i osobistych, i zawodowych – a następnie wybranie kilku najważniejszych, takich, które działają na twoje emocje. A potem niech kiełkują! :)

Kiedyś takiego problemu nie miałem. Nie było pieniędzy na jakiekolwiek upgrade'y, a mimo to z wypiekami na twarzy przeglądało się zawartość każdej płytki od A do Z, nieważne, czy był to program dla księgowej z PC Formatu czy najnowsze demo z ultrarealistyczną grafiką puszczone na minimalnych ustawieniach wprost z płyty dołączonej do CDA. Jest to wprost niesamowite, jak wielką frajdę dawało zgłębianie tych wszystkich aplikacji. Ziny, scena, muzyka, grafika, mapy, mody, jestem wprost ciekawy, gdzie ulokowała się cała ta wspaniała kreatywność zbudowana niegdyś wokół różnej maści gier. Nie twierdzę, że to całkowicie zniknęło, ale wydaje się, iż producenci gier zupełnie zmienili zasady. Wręcz cała branża uległa ewolucji, pytanie tylko, czy my gracze jesteśmy z tego zadowoleni.

No kurczę, ale czemu lenistwo graczy zwalasz na branżę? Kto wam broni dziś robić dodatkowe mapy, mody, ziny? To wam się nie chce – wolicie czekać, aż ktoś coś zrobi (a potem ponarzekać, że się nie wysilił).

Spójrzmy na Wiedźmina 3 i zachwyt nad otwartym światem, wszystko fajnie i pięknie, ale mnie na przykład ten zachwyt przerósł, bo w pewnym momencie, ratując n-tych „chłopów pańszczyźnianym przed bestią z lasu", zupełnie zapomniałem, jaki jest główny cel mojej wyprawy (z podobnych przyczyn nigdy nie ukończyłem Skyrima, Fallouta czy Planescape – po prostu zagubiłem się w ich świecie). Dlatego wg mnie to, co najlepsze ma do zaoferowania Wiedźmin 3, zostało ukryte w Sercach z Kamienia. Wartka akcja, którą przechodzi się na jednym wdechu. Cały świat dookoła wabi cię swoim pięknem, ale ty jesteś pochłonięty tylko tym jednym zadaniem.

Nie do końca rozumiem twe żale nad Wiedźminem. Też nie ukończyłem Skyrima, ale z prostego powodu – nigdy nie poczułem specjalnej więzi z postaciami, a wydarzenia się tam rozgrywające zdały mi się zupełnie nieistotne. Łaziłem więc po świecie, aż mi się znudziło, generalnie lejąc na fabułę. W Wiedźminie miałem odwrotnie – w sumie wkurzało mnie wszystko, co odciągało mnie od głównego wątku. Realizowałem te questy, a jakże, zrobiłem ich z 90% dostępnych w grze, ale gdzieś pod skórą siedziało: „no, szybciej, szybciej, ja chcę już na Wyspę Mgieł". Dopiero potem, po finale, zacząłem sobie spokojnie eksplorować świat i czyścić mapę. Swoją drogą z Wiedźminem mam inny problem. Wróciłem do niego po roku i gram... ale jakoś tak... nie no, nadal jest to świetna gra, ale za drugim razem, gdy już znam fabułę, pamiętam co lepsze dialogi itd., nie ma tej pierwotnej magii i ciśnienia. (A w liniowe ME gram już n-ty raz i jakoś mi to nie przeszkadza). »

Zachwytów pełny był też świat gier sieciowych. Niech mi ktoś odpowie, dlaczego umarł świat gier multiplayer, dla których ludzie poświęcali tak dużo czasu, tworząc mapy, mody etc. Czy nie ma już miejsca na takie gry w świecie LoL-a, WoT-a i CS-a? Czy to nie dziwne, że cieszymy się Overwatchem zamiast płakać nad zmarłym Titanem? Jeśli taki producent jak Blizzard nie jest w stanie iść pod prąd i wyznaczać trendy, to znaczy, że świat się zmienia...

Tymczasem wsiadam na Płotkę i jadę przed siebie...

jax157

MJ: Blizzard też łapie Pokémony, nie mają czasu na zmienianie świata.

9kier: Nie ma miejsca na jakie gry? Bo mam wrażenie, że co wchodzę na Steama, potykam się o gry multiplayerowe – i wcale nie mówię o najpopularniejszych gatunkach. I czy naprawdę cię to dziwi, że ludzie wolą cieszyć się tym, co jest, zamiast płakać za tym, co się skończyło?

MANIFEST TETRYKA

Biorąc pod uwagę, iż w rozkładzie Gaussa, odnośnie do wieku czytelników, znajduje się u podnóża wschodniego podejścia, że ważkim problemem w moim życiu jest spłata kredytu, wychowanie dzieci, praca ponad siły i tym podobne duperele, przygotowałem dla mych braci i sióstr hobbystów rozgrywki elektronicznej manifest programowy, który powinien rozwiązać wszelakie problemy natury etycznej, estetycznej, tudzież pozwoli osiągnąć harmonię z wszechświatem.

- ***Jeśli gra jest za trudna – obniż poziom trudności.***
- ***Jeśli gra jest za łatwa – przejdź ją szybko, bo „kupka wstydu" rośnie.***
- ***Jeśli nie podoba ci się, jak gra osoba druga – nie patrz!***
- ***Jeśli nie masz na nic siły – pasjans i saper to też gra, żadna gra nie hańbi!***

A tak na poważnie – wiem, że młodość ma swoje prawa. Wiem, że w pewnym wieku pewne problemy wydają się istotne. Ale kochani – to, że gry są za trudne, za łatwe, że ktoś gra nie tak, jak ja chcę, że za drogo, za tanio, ten dał tej grze 8, a tamtej 9... Powiem wam tak – w życiu wiele rzeczy będziecie MUSIELI. W domu, w pracy – wszędzie kompromisy. Jednym autonomicznym terytorium, gdzie nikt wam nie będzie mówił, jak i co robić, to HOBBY (def.: patrz WIKIPEDIA). Znajdźcie swoją niszę, cieszcie się, bawcie się, odreagujcie i nie wpierd... się między wódkę a zakąskę. Bo czasem jak czytam te listy, to nie dziwię się, że nie tylko gracze chcą kontrolować każdy aspekt naszego życia.

Piotr Kapusta

Podpisuję się pod tym – ptaszkiem – wszystkimi swoimi członkami. :)

9kier: Oczywiście, że ci będą mówić, jak i co robić – każdy paker na siłowni będzie miał swoje zdanie na temat twojego programu ćwiczeń, wielu kinomanów skrzywi się, kiedy im powiesz, jakie oglądasz filmy, a larpując czy grając w papierowe erpegi, na pewno wywołasz lawinę komentarzy „dorosłych", którzy ci powiedzą, że to żałosne i niepoważne. Plusem hobby jest to, że się tymi komentarzami nie musisz przejmować. (Choć pakera na siłowni może warto posłuchać, zwłaszcza jeśli efekty jego ćwiczeń są widoczne na pierwszy rzut oka).

KTOŚ OGARNIA?

Witam, chciałem się zapytać czy mogę nagrać wasze płyty na nagraniu na Youtube czy mam unikać nagrywania waszych płyt bo zostanę posądzony o prawa autorskie? Pozdrawiam, cały zespół CDActons

Na pewno nikt cię nie posądzi o żadne prawa autorskie jeszcze przez długie lata. No, chyba że „alternatywnej składni" albo „interpunkcji jednoprzecinkowej". My też pozdrawiamy wasz cały zespół, fajną macie nazwę, jak rozumiem nawiązującą nieco do nazwy naszego pisma?

MJ: Śmiej się, śmiej, a potem się okaże, że rozmawiasz z nowym genialnym twórcą nowatorskiej technologii nagrywania alternatywnych praw autorskich na płytach Youtube, i będzie ci łyso.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER
Zilustrował Marek Lenc

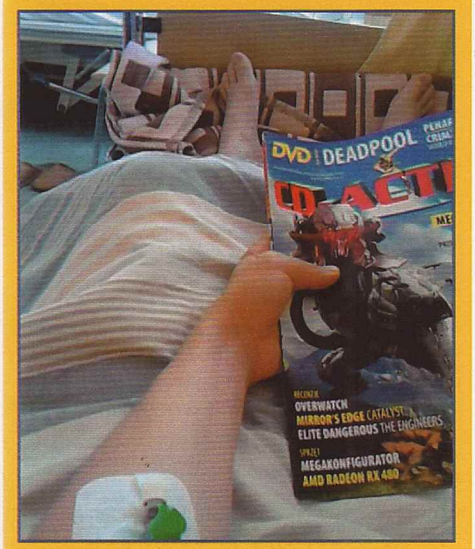
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

WAKACJE GRACZY

Mamy wakacje – zatem pokażcie nam, jak wyglądają WAKACJE GRACZA. Liczymy na kreatywne fotki (zasłonięte okna i włączony komputer nie są zbyt oryginalne). Wysyłajcie je na cdaction@cdaction.pl z dopiskiem „Wakacje gracza". Najfajniejsze opublikujemy, a autorów nagrodzimy upominkami.

Gdy mama wysyła cię na wakacje, a nie ma pod ręką nic do pogrania... prawdziwy gracz sobie poradzi!

Janek Kisielnicki



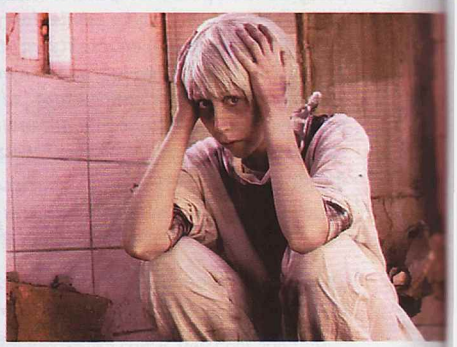
Narzekasz, że masz kiepskie wakacje? To zobacz, jakie wakacje mają inni gracze i gdzie je spędzają...

Jan Gil

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Tytuł gry: The Evil Within
Postacie: Sebastian Castellanos i Leslie Withers
Cosplayerzy: Kal i Iris
Oficjalna strona: www.facebook.com/aetherisstuff



oGrosz licytuj za grosze

edycja 75

SPRAWDŹ AKTUALNĄ CENĘ Wyślij **DARMOWY SMS** na **80292**, wpisz kod przedmiotu → **LICYTUJ** Podbijaj cenę → **WYGRYWAJ LICYTACJĘ** → **ODBIERZ WYGRANĄ** Bezpłatna wysyłka kurierem

Wylicytuj atrakcyjne produkty nawet za mniej niz 10% ich realnej wartosci!

SUPER HIT

Telewizor 43" **Samsung Smart TV**
o wartości: 1999 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **TS** pod numer **70092**

SUPER HIT

Tablet **Lenovo Yoga3**
o wartości: 1039 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **TB** pod numer **70092**

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **16,57 ZŁ**

CB radio **President** + antena
o wartości: 518 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **CB** pod numer **70092**

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **298,62 ZŁ**

Srebrne monety **American Eagle**
o wartości: 1887 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **MN** pod numer **70092**

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **137,89 ZŁ**

Laptop **Lenovo** + akcesoria
o wartości: 1699 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **LB** pod numer **70092**

SUPER HIT

Fotel biurowy obrotowy, brąz
o wartości: 499 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **FB** pod numer **70092**

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **169,48 ZŁ**

Smartfon **HUAWEI P9 lite**
o wartości: 1299 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **SH** pod numer **70092**

Zestaw kosmetyków o makijażu
o wartości: 159 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **ZK** pod numer **70092**

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **5,38 ZŁ**

Kamera Sportowa Full HD WiFi
o wartości: 387 zł

WODOSZCZELNA FullHD 1920x1080

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **KS** pod numer **70092**

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **83,79 ZŁ**

Wiatrówka **Gamo Shadow DX**
o wartości: 699 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **GS** pod numer **70092**

NOWOŚĆ!

Powerbank **Varta 16000 mAh**
o wartości: 149 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **LV** pod numer **70092**

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **14,56 ZŁ**

Młotowiertarka BOSCH
o wartości: 466 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **MB** pod numer **70092**

IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **8,96 ZŁ**

Maszynka **PHILIPS Multigroom**
o wartości: 279 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **FL** pod numer **70092**

Bony **zakupowe Sodexo**
o wartości: 250 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **CX** pod numer **70092**

NOWOŚĆ!

Zegarek męski **Timex Expedition**
o wartości: 303 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **EX** pod numer **70092**

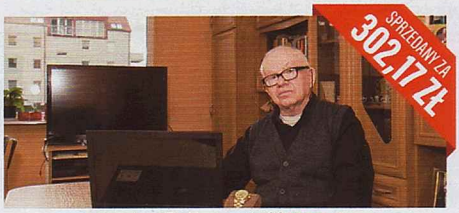
IDENTYCZNY SPRZEDANY ZA **181,30 ZŁ**

Kuchnia gazowo-elektr. **AMICA**
o wartości: 1199 zł

SPRAWDŹ I PODBIJ CENĘ - wyślij SMS o treści **GE** pod numer **70092**

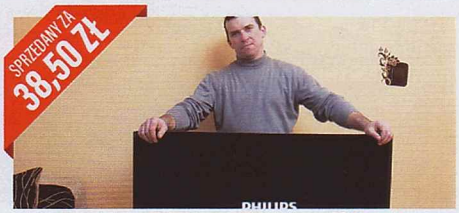
Koszt wysłania sms-a na 70092: 0,62 zł z VAT.

SPRZEDANY ZA **302,17 ZŁ**



Laptop Dell - wartość 1699 zł
wylicytował Pan Andrzej z Brzegu

SPRZEDANY ZA **38,50 ZŁ**



Telewizor Philips 48 LED - wartość 2127 zł
wylicytował Pan Krzysztof z Pęcławic

SPRZEDANY ZA **124,39 ZŁ**

Pralko-suszarka Indesit - wartość 1499 zł
wylicytowała Pani Henryka z Bytomia

Szczegółowe informacje o licytowanych produktach na stronie www.ogrosz.pl

INFORMACJE DODATKOWE: Płatność wylicytowanej ceny przy odbiorze produktu. Licytowane są tylko NOWE PRODUKTY, oryginalnie zapakowane i objęte gwarancją producenta. Sprawdzenie ceny odbywa się za pomocą numeru 80292. Licytacja każdego przedmiotu rozpoczyna się od 0 zł, a każde przebicie powoduje zwiększenie jego ceny o 1 grosz. Licytacja przedmiotów odbywa się za pomocą numeracji 70092, 79092, 92092. Koszt wysłania sms-a na 70092: 0,62 zł z VAT; na 79092: 11,07 zł z VAT; na 92092 24,6 zł z VAT. Maksymalny czas trwania Licytacji i maksymalny czas Dogrywki to odpowiednio 21 Dób i 12 godzin. Całkowity czas trwania licytacji to suma podstawowego czasu i czasu Dogrywki. Zdjęcia oraz wartość produktów mają jedynie charakter poglądowy, stąd rzeczywisty wygląd oraz cena mogą różnić się od prezentowanych w niniejszej reklamie. Udział w Licytacjach mogą brać osoby pełnoletnie, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych. Usługa dostępna jest w sieciach: T-Mobile, PLUS, ORANGE, PLAY. Regulamin aukcji oraz dodatkowe informacje są dostępne na stronie sms.ogrosz.pl.

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Dead Island Riptide PL DVD1
Outlast: Whistleblower PL ..... DVD
Litil Divil DVD1

KANON LITERATURY (1025 TYTUŁÓW)

FREEWARE

Alptraum DVD1
Blameless DVD1
Dead Siege DVD1
HS216 ..... DVD1
Kitten Super Adventure – New Heights DVD1
Monkeh II: A Space Adventure! DVD1
North DVD1
Quadrax X DVD1
Right Click To Necromance DVD1
Slash Quest DVD1
Tales of Maj'Eyal DVD1
The Sad Story Of Emmeline Burns DVD1
The Tower Inverted DVD1
The Travels Of The Dung Beetle DVD1
Writers DVD1

MODULATOR

Mody do Dead Island Riptide DVD1

GRY RODZINNE

4 Elements II DVD1
Bricktastic DVD1
Fiber Optic DVD1
Glow – The Game DVD1
Gnumz: Master of Defense DVD1
Nimbi DVD1
Ritual for Coakkan DVD1
Visvob DVD1

GALERIE

COSPLAY

Kal i Iris DVD1

BONUSY

ActionMag DVD1
Esensja DVD1
FAQ– wersja 3.3.2 ..... DVD1
Marek Lenc DVD1
Tapety DVD1

GATUNEK: AKCJA/RPG

18 ➤ PRODUCENT: TECHLAND ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 7 ➤ MULTI: CO-OP W LAN-IE, INTERNECIE ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 560 TI/AMD HD 6870 (1 GB PAMIĘCI)

Bezpośredni ciąg dalszy jednego z największych polskich przebojów ostatnich lat. W Riptide powracamy do świata Dead Island, ale na zupełnie nowej martwej wyspie, w rozszerzonym składzie i na nieco innych warunkach.

Dead Island Riptide rozpoczyna się w parę godzin po pamiętnym finale oryginału. Nasza czwórka przypadkowych bohaterów ląduje na wojskowym kontenerowcu. Zostają uwięzieni i poddani eksperymentom, którym kres kładzie dopiero, zgadliście, epidemia zombie. Już w trakcie ucieczki ze statku do naszych wcześniejszych bohaterów dołączy postać nowa – żołnierz specjalizujący się w walce wręcz. **Grę rozpoczyna się na 15 poziomie doświadczenia (możliwy jest także import postaci z Dead Island)**, co pozwala nabyć część umiejętności ze zmodyfikowanych drzewek talentów. Reszta jest już znana. Po ucieczce ze statku, która stanowi swoisty samouczek gry, nasi odporni na zombifikację herosi trafią na kolejną do niedawna rajską wyspę. Tu, solo lub w grupie, stawią czoła niekończącym się hordom zombie, realizując przy tym misje fabularne, mające pomóc im uciec z archipelagu.

Założenia rozgrywki pozostają niezmienne i gra wciąż jest bardzo brutalnym i bardzo krwawym first person slasherem i shooterem. Zaskakująco dużo natomiast jak na survival horror jest w niej elementów gry RPG, w której tylko od gracza zależy, jak wiele czasu zechce poświęcić na misje poboczne i eksplorację zakamarków. **Nowością w Riptide wobec Dead Island jest konieczność fortyfikowania i obrony „twierdz", jak również znacznie większa swoboda zwiedzania okolic.** Sceneria stała się też, za sprawą opcji wspinania się po lianach i skałach, bar-

CO ZROBIĆ Z KODEM NA PŁYCIE?

W każdym numerze na jednej z płyt nadrukowany jest indywidualny kod. Należy przepisać go na stronie kody.cdaction.pl, wcześniej zakładając na niej konto (uwaga: to nie jest to samo konto co na stronie www.cdaction.pl!). Po poprawnym wpisaniu kodu dostaniesz dodatki przypisane do numeru, z którego pochodzi kod. O ile nie piszemy inaczej, klucze seryjne do wszystkich bonusów można pobrać tylko z naszej strony. Przypominamy jednocześnie, że nie każda pełna wersja jest aktywowana w serwisie, niektóre są pozbawione DRM-ów.

dziej pionowa, co niejednokrotnie da się twórczo wykorzystać. Sporo także, jak na morsko brzmiący tytuł przystało, obszarów wymagających użycia łodzi.

Najogólniej jednak **Riptide to po prostu jeszcze więcej Dead Island** i wyłącznie od własnej odporności na znużenie zombie zależy, czy bawić się będziecie świetnie, czy tylko dobrze. Ja w każdym razie, ku swemu własnemu zaskoczeniu, nie bacząc na to, że kiedyś skończyłem już ją na konsoli, gram teraz od nowa na PC. Polecam! *[g.]*

PEŁNA WERSJA GRY

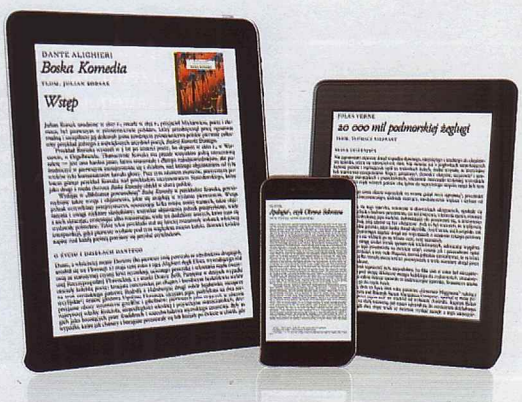
KOD SERYJNY do gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

Litil Divil

GATUNEK: AKCJA

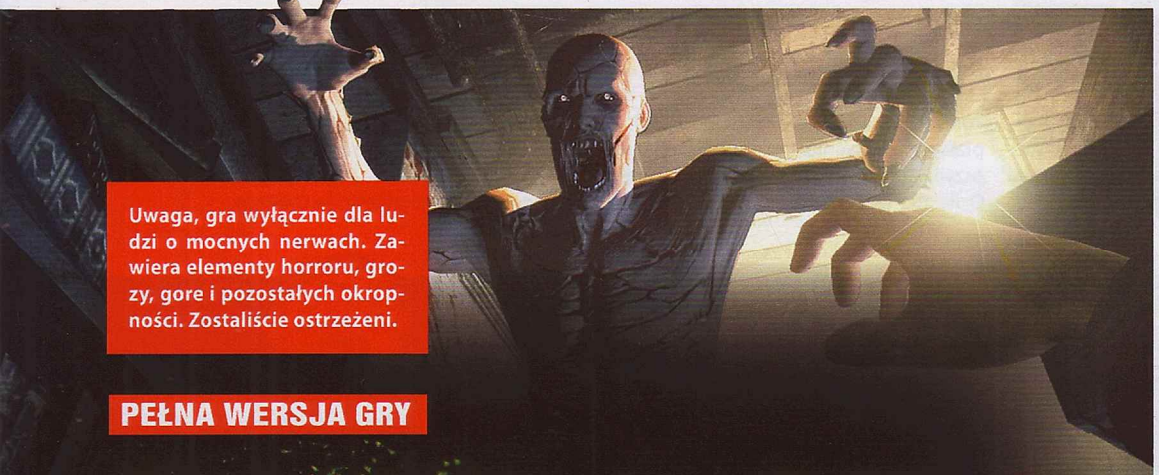
? PRODUCENT: GREMLIN WERSJA PL: BRAK OCENA W CDA: BRAK MULTI: BRAK PC: DOWOLNY ZE STEAMEM

Litil Divil otwiera nasz nowy cykl gier, którymi za młodu zagrywali się nasi ojcowie. W tym przypadku **to zręcznościowy klasyk z epoki sprzed CD-Action, oryginalnie wydany na Amigę CD32 i DOS-a**. Szczególnej uwadze przy tym polecić należy kosmiczną wówczas technologię płynnego (niemal) scrollingu w udawanym 3D, jak również **nieludzki dziś poziom trudności** gry, która mimo elementów role-playing jest zręcznościówką na czas. Wypada też uprzedzić o kompletnie nieintuicyjnym sterowaniu, wykorzystującym przyciski Z i X oraz klawisze kierunkowe. Mimo to warto sprawdzić, jak to się drzewiej grywało. *[g.]*



KANON LITERATURY 1025 TYTUŁÓW

Płyta z kanonem literatury polskiej i zagranicznej zawiera ponad tysiąc utworów znanych pisarzy. Wiele ze zgromadzonych tu dzieł znajduje się w spisie lektur szkoły podstawowej, gimnazjum i liceum, mogą też być przydatne na niektórych kierunkach studiów. Dla waszej wygody wszystkie dostępne są w formatach pdf, e-pub oraz mobi, a niektóre da się również odsłuchać jako audiobooki w formacie mp3. Zachęcamy do sięgnięcia po ten zbiór, zwłaszcza że oprócz poważnych dzieł znajdziecie tu też coś bardziej rozrywkowego – powieści przygodowe, bajki czy baśnie. Jeśli chcielibyście powiększyć swoją kolekcję kanonu literatury lub ściągnąć więcej audiobooków, możecie to zrobić na stronie wolnelektury.pl.



Uwaga, gra wyłącznie dla ludzi o mocnych nerwach. Zawiera elementy horroru, grozy, gore i pozostałych okropności. Zostaliście ostrzeżeni.

PEŁNA WERSJA GRY

OUTLAST PL

GATUNEK: SURVIVAL HORROR

18 ➤ PRODUCENT: RED BARRELS ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 8 ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2 X 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GF 9800 GTX/ATI HD 3000

Jeśli lubisz się bać – zagraj koniecznie.

Oulast to bez cienia wątpliwości **jeden z najlepszych grywalnych horrorów ostatniej dekady**. Jego twórcy z kanadyjskiego studia Red Barrels zdradzili kiedyś, że zanim dopiszą któryś z pomysłów do scenariusza, starają się przerazić i zszokować nimi siebie nawzajem. Nie wiem, ile w tym prawdy, ale wiem, że Outlast zapewnił mi kilka najintensywniejszych godzin życia od lat, a parę jego scen zdaje mi się autentycznie niezapomnianych.

Uwaga jednak, Outlast w przeciwieństwie do horrorów psychologicznych, w których bardziej wyobrażasz sobie, niż widzisz, **jest zupełnie bezpośredni i nie oszczędza graczowi okropieństw i ohydy**. Tutaj nie tylko słyszysz czyjąś makabryczną śmierć, ale oglądasz ją w najdrobniejszych szczegółach. Przez to też jest tyleż przerażający, co odrażający. Sporo również prostych, ale skutecznych tzw. jump scares, czyli strachów z zaskoczenia.

Czy te oczy mogą straszyć? Mogą.

Pomysł na grę jest niezwykły nawet jak na standardy horrorów. Jej bohater, dziennikarz śledczy usiłujący odkryć mroczny sekret szpitalnej placówki badawczej, jest **całkowicie bezbronny i może jedynie uciekać i kryć się przed oprawcami**. Wrażenie zaszczucia potęguje także sprawność tych ostatnich. Nawet ukrycie się pod łóżkiem – tradycyjna metoda przeczekania strachu – nie jest tu pewna, bo wrogowie są w stanie znaleźć gracza również tam.

Jedynym sprzymierzeńcem w tym przerażającym labiryncie grozy jest kamera, a ściślej jej tryb zdjęć nocnych, pozwalający widzieć w ciemności. Genialnym zabiegiem jest też świadomość cielesności postaci – widok rąk i nóg – dzięki któremu perspektywa z oczu postaci nabiera ciężaru i staje się wiarygodna. Autorski silnik graficzny daje radę, ale prawdziwe laury zbierają w tym przypadku dźwiękowcy. **Outlast brzmi doskonale i wykorzystuje audio w sposób mistrzowski.** Zdziwicie się, jak wiele niewinnych w normalnych warunkach dźwięków może być przerażających. Tu oddech mówi wszystko.

I jeszcze jedno. **Nasza wersja Outlasta zawiera także znakomity dodatek Whistleblower** – wstęp do wydarzeń tamtego. W nim wcielimy się w inną, ale równie bezbronną postać – speca od IT, który też zmuszony jest stawić czoło potwornościom placówki. Jeśli jesteś pewien, że podołasz także temu wyzwaniu – zaryzykuj. I pamiętaj, że jeszcze w tym roku czeka nas Outlast 2. *[g.]*

FREEWARE

SLASH QUEST

Gra zręcznościowa pozwalająca pokierować małym rycerzem z magicznym mieczem. Niezwykłość zaklętego oręża polega na tym, że w kontakcie z żywą istotą, niezależnie od tego, czy jest to wróg, czy roślina, broń rośnie, dzięki czemu zastępy nieprzyjaciół wycina się szybciej. Gdy zaś uderzymy przez przypadek w kamień, miecz skurczy się. Slash Quest jest prosty, ale bardzo sympatyczny i nieschematyczny.

GRY RODZINNE

GNUMZ: MASTER OF DEFENSE

Tower defense, w którym zadaniem gracza jest obronić krasnoludzkie kopalnie przed zbirami nasłanymi przez chciwego władcę. Za posiadane pieniądze i surowce rozstawiamy na każdym etapie cztery typy pułapek skutecznych przeciwko różnym rodzajom przeciwników. Do tego istnieje możliwość używania czarów, tworzenia lepszych wersji pułapek oraz rozwijania umiejętności. Uwaga – wciąga!

CD-ACTION www.cdaction.pl 10/2016 (260)

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

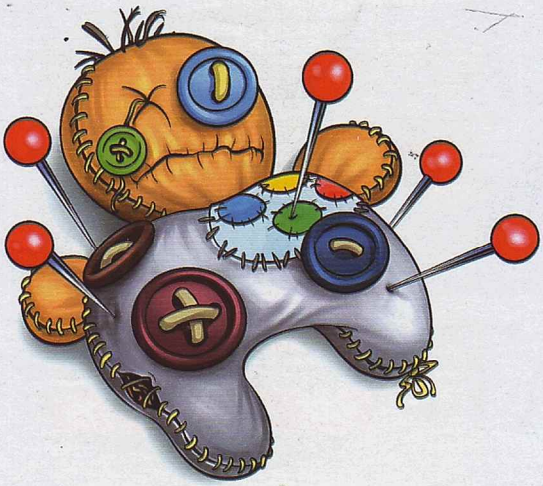
WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Producenci nośników pamięci szaleją, deklarując możliwość upakowania aż 4 TB danych na centymetrze kwadratowym. To 500 razy więcej niż na klasycznym dysku twardym. Cała sztuczka polega na tym, że do przechowywania danych wykorzystuje się pojedyncze atomy chloru. Coś nam tu śmierdzi.

Zapalony polski gracz, polując na Pokémony, wjechał quadem na obsiane zbożem pole sąsiada i zniszczył doszczętnie kilka hektarów upraw. I choć miał OC, to istnieje spora szansa, że będzie musiał pokryć ubezpieczycielowi wszystkie koszty, gdyż zostało to potraktowane jako „umyślne spowodowanie szkody". A to może być kilkadziesiąt tysięcy złotych. A gość po prostu szukał pola do popisu.

Dziennikarka tureckiej stacji ATV pokazała w programie prowadzonym na żywo znaleziony notatnik, w którym znajdowały się zaszyfrowane notatki puczystów, co jej zdaniem poznać można było po słowach znajdujących się przy zaszyfrowanych przekazach (broń, zdrowie i pancerze, które mieli zdobyć). Cóż, być może faktycznie były to notatki puczysty, ale dotyczące GTA IV (po prostu kody do niej). Dziennikarce pozostało już tylko udawać Greka. I cieszyć się, że nie było tam kodu na god mode, bo puczyści by wtedy wygrali. PS: Wszystkim bojownikom itd. na świecie podpowiadamy: IDDQD.

Gdy Nvidia wprowadziła do sprzedaży GF 970, ściemniała, że ma 4 GB RAM-u. Okazało się, że tak naprawdę to 3,5 GB + 0,5 GB nieco wolniejszej pamięci. Wkurzeni gracze pozwali firmę do sądu. Po roku Nvidia poszła na ugodę i wypłaci każdemu nabywcy tej karty 30 dolarów odszkodowania. O ile ten mieszka w USA, bo reszta może się... oblizać. Jak to mówią – wszyscy ludzie są równi, ale najwyraźniej Amerykanie są troszkę równiejsi. Z drugiej strony należy się im jakaś pociecha za wyborczy cyrk z Trumpem i Clinton.

Od 1 września w Chinach w myśl nowych przepisów blokowanie reklam w sieci oraz korzystanie z oprogramowania, które do tego służy, będzie nielegalne. Skąd skopiowali taki pomysł? Podejrzewamy, że z dowcipu z czasów ZSRR, w którym Waśka widzi przemawiającego Breżniewa w TV, więc przełącza na drugi kanał, a tam znów Breżniew, przełącza na trzeci – to samo, przełącza na czwarty, a tam pułkownik KGB grozi mu pięścią: „ja ci, @#$%, poprzełączam!".

Według czasopisma Forbes Microsoft oficjalnie potwierdził, że korzystanie z Windowsa 10 w przedsiębiorstwach będzie w niedalekiej przyszłości kosztować 7 dolarów za miesiąc. Windows stanie się bowiem usługą, a nie jednorazowo nabywanym produktem. Domowi użytkownicy na razie nie muszą szykować kasy. Na razie. „Nie ma darmowych obiadów". Albo jeśli wolicie bardziej klasycznie (Eneida, Wirgiliusz): „Strzeżcie się Greków, nawet gdy przynoszą dary".

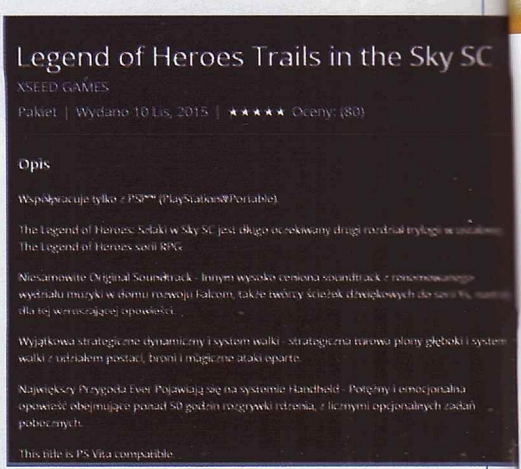
Amerykanin o swojsko brzmiącym nazwisku Cebula, Stephen Cebula, miał jakiś żal do Blizzarda, więc poinformował firmę anonimowo przez internet, że wkrótce złoży wizytę w kalifornijskiej siedzibie Zamieci. W towarzystwie swego dobrego kumpla, AK-47. Jest jednak bardzo prawdopodobne, że wizyta zostanie odwleczona o jakieś pięć lat (i 250 000 dolarów grzywny), bo tyle może maksymalnie dostać za takowe groźby od tamtejszego wymiaru sprawiedliwości. W Polsce jak chwycisz i przyciśniesz cebulę, to zwykle ty płaczesz, w USA to Cebula gorzko szlocha.

W Korei Południowej pewien Chińczyk wjechał samochodem swojego brata przez frontowe drzwi do siedziby Nexona. Swój zmotoryzowany i napędzany sporą dawką alkoholu we krwi protest skierował przeciw onlajnowemu wydawcy za to, że przez niego właśnie uzależnił się od gier i sam zrujnował sobie życie. Powiadają, że tego samego dnia Blizzard zaczął instalować kolczatki przed wszystkimi swoimi siedzibami w Azji.

Brazylijczyk o nicku Kharsek właśnie jako pierwszy na świecie wbił w Tibii 999 poziom, przypominając nam fakt, że jest coś takiego jak Tibia. Nienawidzimy cię, Kharsek. ***[Smg & enki]***

Zdarzyło nam się kiedyś wydać numer magazynu Action Plus, na którego okładce dumnie prężył się napis „SrarCraft". Wydawcy Gal*Gun: Double Peace (już sama seria, w której odstrzeliwuje się ciuszki animkom, zasługuje tu na szpilę, ale darujemy tym razem) na Vitę w USA zdarzyła się znacznie gorsza literówka, bo zadarł z ESRB, które przydziela ograniczenia wiekowe. Z tyłu pudełka miało być M (jak mature), a jest E (everyone). Zaraz przy dopisku „zawartość seksualna". Cycki dla dosłownie każdego!

Nabijanie się z dokonanych Google Translatorem tłumaczeń opisów gier to troszkę jak wygrana bójka z niewidomym albo stosowanie cheatów w grze. Nie wypada się tym publicznie chwalić. Z drugiej strony jednak trzeba piętnować taki „olewizm" światowych koncernów, którym za jak najbardziej światową cenę, jaką żądają od nas za gry, nie chce się ruszyć zadu i zrobić tego dobrze. A zresztą poczytajcie sami. Najlepsza ustalony opis ever. Potężny i emocjonalny opowieść poruszająca nasza do rdzenia. Brawo, Syny!


Legend of Heroes Trails in the Sky SC

XSEED GAMES

Pakiet | Wydano 10 Lis, 2015 | ★★★★★ Oceny: (80)

Opis

Współpracuje tylko z PS™ (PlayStation®Portable)

The Legend of Heroes: Sekai w Sky SC jest długo oczekiwany drugi rozdział trylogii w [illegible] The Legend of Heroes serii RPG.

Niesamowite Original Soundtrack - Innym wysoko cenionym soundtrack z renomowanego wystawiu muzyki w domu rozwoju Falcom, także twórcy ścieżek dźwiękowych do serii [illegible] dla tej wzruszającej opowieści.

Wyjątkowa strategiczne dynamiczny i system walki - strategiczna turowa plony głęboki i system walki z udziałem postaci, broni i magiczne ataki oparte.

Największy Przygoda Ever! Pojawiają się na systemie Handheld - Potężny i emocjonalna opowieść obejmujące ponad 50 godzin rozgrywki rdzenia, z licznymi opcjonalnych zadań pobocznych.

This title is PS Vita compatible.